
Por sólo 2'99€
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #173
Canarias 3,14 € • Portugal 2,99 €
Play manía
gratis 2 GUÍAS COMPLETAS
Reportaje
SAINTS ROW IV
El rival menos serio de GTA V
Reportaje
SEXO
Y VIDEOJUEGOS
¡NO TE LOS PIERDAS!
Grand Theft Auto V
Metal Gear Solid V
Castlevania LoS 2
Battlefield 4...
APOCALIPSIS ZOMBI
¡Especial muertos vivientes!
Reportaje y análisis
EL FENÓMENO THE WALKING DEAD
Reportaje
CRONOLOGÍA DE UNA PLAGA ZOMBI
DESCUBRE TODOS LOS JUEGOS DE ZOMBIS QUE HAN RESUCITADO EN LAS CONSOLAS PLAYSTATION
Análisis
DEAD ISLAND RIPTIDE
OTRAS VACACIONES DE INFARTO EN PLAYAS DE ARENA BLANCA Y ZOMBIS HAMBRIENTOS

¡GANA!
+ DE 1.000 PREMIOS



PARTICIPA CON LOS PALOS EN PROMOCIÓN





¡BUSCA LOS PRODUCTOS CHUPA&MUSIC!

+INFO: /CHUPACHUPS.SPAIN Y EN CHUPACHUPS.ES

Promoción válida del 1 de febrero al 31 de julio de 2013. Más info y bases de la promoción en www.chupachups.es. Solo dirigida a mayores de 14 años.

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM

Si me tuviera que comprar una consola...

Últimamente, casualidades de la vida, no deja acercárseme gente que me pregunta que qué consola se compra. O que si se espera a PS4, porque se le ha roto el lector de PS3... No me lo había planteado conscientemente, pero si ahora mismo yo me encontrara en una situación parecida me compraba una PS3 nuevecita. O, si el bolsillo no me lo permitiera, repararía el lector de mi consola. Y no es por querer ser más "sonyer" que Sony, es que ahora mismo es la inversión más rentable, segura y asequible para garantizar meses y meses de diversión...

Y no sólo porque tengo un porrón de juegos, que también. Es que por 50 euros puedo jugar un año enterito si me suscribo a PlayStation Plus (este mes *Hitman Absolution* es gratis para suscriptores, por ejemplo). Además, si me tiro a la serie Essentials puedo disfrutar por 20 euros de juegos que me dejé en el tintero (*Mortal Kombat*, sin ir más lejos). Y, por si fuera poco, los juegazos que están saliendo y que van a salir en los próximos meses me tienen loquita. A ver, no me voy a pegar por *Battlefield 4* que la guerra no es lo mío, ni por *PES 2014* que el fútbol tampoco me emociona, pero por *The Last of Us, Metal Gear Solid V, GTA V, Beyond Two Souls*... Si son pequeños y se dejan, por estos juegos me pego con cualquiera. Teniendo en cuenta que no puedo estar jugando 24 horas al día, creo que con mi PS3 (o la que me compre si la mía, una fat, explota), puedo estar jugando bastante más que meses...

Y es que esperar a PS4 no es esperar, es desconectar. Me imagino sin consola de aquí a principios del año que viene (como pronto) y me pongo de los nervios. Con lo que me relaja despachurrar medusas y minotauros... Y si encima de quedarme a verlas venir estos meses, cuando salga PS4 no se lanza ningún juego de lo que a mí me gusta, pues desastre total. No, no le voy a recomendar a nadie que espere, que puede ser es una espera eterna. Y tampoco voy a recomendar otra consola, porque a ninguna le veo tantas ventajas como a PS3. Que, por cierto, sigue siendo el vídeo Blu-ray con el que veo pelis en alta definición en casa. Y porque no tengo tele 3-D...

Mola mucho mirar hacia delante y elucubrar sobre lo que nos espera, pero a mí me gusta mucho más disfrutar del momento. No sé a qué jugaré mañana o dentro de seis meses (vete tú saber donde estamos todos el año que viene), pero sí sé a qué voy a jugar mañana y a qué me gustaría jugar la próxima semana. A lo mejor no deslumbra con un nuevo motor gráfico de *chorrocientos megaloquesea*, pero seguro que me divierto. Y, al final, eso es lo único que de verdad importa. Y no me negaréis que ahora necesitamos diversión más que nunca.

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... a desempolvar nuestro recuerdos y bucear en la historia de PlayStation. Ya veréis, ya. Pero además...



Dani ha estado muy pendiente de *Defiance*: tras ver en primicia la serie, ha destripado el juego y ha entrevistado a Silvia, de Namco Bandai.



Sebastián Enrique, Lead Producer de *FIFA 14* contestó a algunas preguntas de Rafa en una presentación en la que no se presentó nada...



Sonia ha participado en las jornadas Mujeres y Videojuegos celebradas en la Universidad Complutense y promete contaros en su blog cómo son las jugadoras que ha conocido.

Lo que nos habéis dicho...

Indecisos



Manuel Chiquero
Yo me quiero comprar la PS3 de 500GB pero no sé si sería mejor la PS4...

Soñadores



Rafa Baena
¿Cuándo regalareis juegos con la revista? Espero el día que lo hagáis.

Críticos



Miguel Báez Gallego
Que saquen un *Assassin's Creed* anualmente da lugar a muchos bugs. El 3 esta lleno y el próximo lo estará igual. Que tomen por referencia los *GTA* o *Uncharted* limpios de bugs y apenas actualizaciones.

Megaman-níacos



Wilson Plaza
Pobre mi querido Mega Man. Tantas buenas horas y estos cínicos de Capcom en su 25 aniversario sólo sacan la banda sonora...

Felicitadores



Antonio Revilla Lázaro
¡¡¡Muy buen artículo el del número 172 de Daniel Acal!!!! Y el de Alberto Lloret.

Sin abuela



Aitor Notinkxines
¡Todos los que leemos la revista somos amigos, simpáticos y chistosos!

Jugador solitario



Draco Arduengo
Como dice Dani Acal, el que quiera multijugador que lo pague aparte.

Visítanos en facebook
www.facebook.com/revistaplaymania

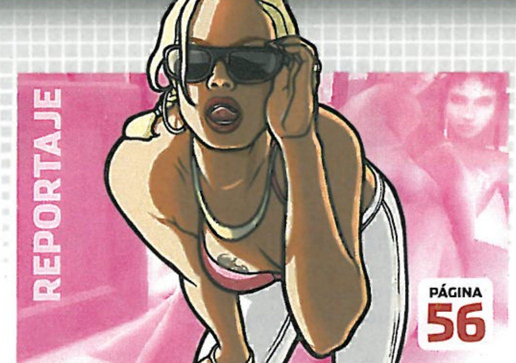
SUMARIO #173

Play mania





5 razones para no olvidarnos de PS3. Puede que PS4 empiece a ser ya el centro de atención, pero aún quedan JUEGAZOS para seguir pensando en PS3...



Sexo y videojuegos. Repasamos los momentos más "picantes" de la historia de PlayStation...



Saints Row IV. Este nuevo sandbox llegará poco antes que *GTAV*, pero su propuesta es muy, muy distinta...

REPORTAJE PÁGINA 14

EN PORTADA
APOCALIPSIS ZOMBI

The Walking Dead, Dead Island Riptide... este mes los zombies invaden PlayManía ¡y repasamos su historia!

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Play Manía ¡Primeras imágenes!

■ *Arkham Origins* será una precuela y presentará a un Batman neófito, que tendrá que luchar para salvar el pellejo y demostrarle a la policía de parte de quien está.

BATMAN ARKHAM ORIGINS | PS3 Y VITA | WARNER | 25 DE OCTUBRE

Descubre los orígenes del Caballero Oscuro

BATMAN VOLVERÁ EL 25 DE OCTUBRE CON *ORIGINS*, UNA "**PRECUELA**" DE LA EXITOSA SAGA ARKHAM

Para público y crítica, la saga de juegos *Arkham* de Batman es la máxima expresión de cómo deberían ser los juegos de superhéroes. Y ahora, dos años después del soberbio *Arkham City*, Batman va a volver a PS3 con una nueva aventura que nos narrará los orígenes del personaje en este universo. Así, *Origins* presentará un héroe menos maduro y preparado que se enfrentará a los acontecimientos que lo convertirán en el oscuro superhéroe que hemos encontrado en los dos juegos "posteriores". En esta ocasión nuestro principal enemigo será Máscara Negra, quien al olor de una suculenta recompensa por la cabeza de Batman, ha atraído a otros villanos, asesinos e incluso polis corruptos a la cacería. Nuestra tarea será descubrir porqué nos quiere muertos, al tiempo que intentamos demostrar a la pasma que estamos de su lado (recordemos que es un Batman que está empezando su cruzada). Y, pese a que Máscara Negra será nuestro principal enemigo, otros villanos y personajes del universo del cómic también estarán en el juego, como El Pingüino (visto en *Arkham City*) y Deathstroke.

La jugabilidad seguirá las líneas maestras de los dos primeros *Arkham* y volverá el modo detective, el sistema de combate que conocemos, el sistema de mejoras, el garfio para colgarnos de las gárgolas... Pero se añadirán nuevas "capas" de jugabilidad para hacer la experiencia más profunda. Así, por ejemplo, contaremos con nuevos gadgets como una "Bat-garra" que nos permitirá unir 2 objetos (al estilo *Just Cause 2*), de forma que podremos apuntar a sendos enemigos y atarlos juntos (o colgar un barril explosivo a una gárgola). Y tranquilos, que habrá un montón de tareas opcionales para demostrar a la poli que estamos de su lado, como capturar a los criminales más buscados o salvar a polis e inocentes de las bandas, así como un nuevo sistema bautizado como "Dark Knight", que nos propondrá una enorme lista de retos y metas de dificultad creciente, a cumplir durante la aventura, para mejorar a Batman (como dejar KO en sigilo a X enemigos). También volverán las salas de desafío, aunque seguirán siendo un modo aparte.

Todo esto, en una ciudad el doble de grande, con muchos cambios y zonas nuevas como New Gotham, que ofrecerán un estilo diferente (con rascacielos, zonas lujosas...). Para movernos rápidamente por este enorme mapeado estará el Batwing, aunque no lo manejaremos directamente y, previamente, tendremos que tumbar una serie de antenas que nos impiden volar entre zonas. *Arkham Origins* está siendo desarrollado por el estudio Warner Bros Montreal, en lugar de Rocksteady Studios quienes, probablemente, estén trabajando ya en la nueva generación... pero aún así, pinta de muerte.



■ Nuevos gadgets, más tareas opcionales, una ciudad el doble de grande... Habrá muchas novedades.

Máscara Negra será el villano principal, aunque habrá más personajes de DC en el juego...

» Y TAMBIÉN PARA PS VITA

La portátil recibirá también una precuela, pero será un spin off, no una adaptación de *Origins* a cargo de Armature (los que adaptaron *MGS HD Collection* a Vita). Se llamará *BA Origins Blackgate* y nos invitará a restablecer la normalidad en una cárcel amotinada. El desarrollo será el propio de un juego 2D clásico como *Metroid*, aunque podremos interactuar con otros planos (el fondo y un "primer" plano). Estarán los principales gadgets, el sistema de combate freeflow de PS3, el modo detective...





SUBEN

MGSV *THE PHANTOM PAIN* Y EL FOX ENGINE

Hideo Kojima ya ha mostrado como será la siguiente aventura de Big Boss y, lo que es más importante, su nuevo motor gráfico. Si lo que se enseñó lo mueve una PS3, ¿para qué PS4?

EL SERVICIO PS PLUS

En su imparable camino ascendente, el servicio PS+ regalará durante el mes de mayo a sus suscriptores nada más y nada menos que *Hitman Absolution*, una novedad que apenas tiene cinco meses. Como para pensárselo...

MAS DETALLES DE PS4 ANTES DEL E3

Sony ha confirmado que prepara un nuevo evento, entre abril y mayo, en el que desvelará nueva información sobre su nueva consola. ¿Se verá ahí el diseño final? ¿La fecha? ¿El precio?

BAJAN

LA ESCASEZ DE JUEGOS PARA VITA

Este mes se han anunciado un buen puñado de juegos "indie" para Vita, incluidas adaptaciones de *The Walking Dead* o *Limbo*. Pero... ¿dónde están los triple A originales o las nuevas entregas de sagas conocidas?

NUEVOS CIERRES DE ESTUDIOS

La crisis sigue cobrándose víctimas, esta vez Sega ha cerrado sus estudios en Australia y Square Enix realizado despedidos en SE Los Angeles...

DISNEY, POR EL CIERRE DE LUCASARTS

La compañía de Mickey Mouse ha confirmado que cierra la mítica LucasArts, factoría en la que nacieron las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos. Con este cierre también se paralizan todos los títulos que actualmente estaban en desarrollo, como *Star Wars 1313* o el rumoreado nuevo *Star Wars Battlefront*. Muy MAL, Disney.



ÚLTIMA HORA

ANUNCIO PS3

FIFA 14 APUESTA POR EL FÚTBOL CREATIVO

EA Sports desveló a mediados de abril los primeros detalles de *FIFA 14*, aunque no mostró ninguna imagen. Básicamente, parece que **la propuesta de EA Sports para este año se basa en pulir el ya sobresaliente *FIFA 13*,** mejorando aspectos como la IA y añadiendo opciones a la hora de jugar (**hacer quiebros en carrera, proteger la posesión con los brazos, dar pases al hueco con efecto**...). Esperemos que pronto nos dejen probarlo... O que al menos nos enseñen algunas imágenes.



JUEGO PS3

NUEVOS DETALLES DE DARK SOULS II...

From Software ha revelado más detalles de su esperado, y difícil, juego de rol de acción. Con esta secuela **las bases del anterior se mantendrán** (estructura de mundo abierto, campamentos para guardar...), pero con **una puesta en escena muy superior,** nuevas zonas que intentarán ser más agobiantes, enemigos que atraviesan paredes, **el uso de antorchas para iluminar zonas oscuras...**



JUEGO PS VITA

TEARAWAY, LISTO PARA OCTUBRE

Sony acaba de confirmar que la siguiente creación de Media Molecule, los creadores de *LittleBigPlanet*, **llegará el próximo 25 de octubre**. Y lo hará además con una moda que poco a poco se va extendiendo: **carátula reversible.** Así, podrás poner una versión masculina (llamada Lota) o femenina (Atoi) del protagonista en portada...





Play ¡Primeras imágenes!

RIDE TO HELL | PS3 | DEEP SILVER | ACCIÓN | 28 DE JUNIO

Disfruta del mundo motero por partida doble

Desvelado hace ya bastante tiempo, el juego de ambientación motera *Ride to Hell* se acaba de separar en dos juegos, tal cual acaba de confirmar Deep Silver.
Por un lado estará *Ride to Hell Retribution*, un juego de acción en tercera persona con combates cuerpo a cuerpo y tiroteos, que nos invitará a luchar contra la banda Devil's Hand, con la que Jack, el protagonista, tiene una "deuda" pendiente que se cobrará en sangre. El juego destacará por sus niveles de brutalidad a la hora de rematar a los enemigos (prenderles fuego, clavarles un taco de billar en el ojo...) y su regustillo setentero, así como por visitar sórdidos lugares como lóbregos clubes de carretera o combatir también a lomos de nuestra moto. Y, por otro lado, llegará a PSN *Ride to Hell Route 66*, un juego de acción y táctica en el que tendremos que formar una banda y luchar contra otras para dominar cada palmo de la legendaria Ruta 66.

La temática motera estará presente en 2 juegos distintos, pero centrados en la acción.

Play ¡Nuevos datos!

PUPPETEER | PS3 | SONY | PLATAFORMAS | 12 DE SEPTIEMBRE

El juego más imaginativo de Sony por fin tiene fecha

Puppeteer, el original plataformas de Sony, ya tiene fecha de lanzamiento: llegará el próximo 12 de septiembre. Y aprovechando la noticia y la Games Developer Conference, Sony ha desvelado algunos detalles más de la historia y la jugabilidad, como que habrá 12 jefes finales y cada uno tendrá un fragmento de la piedra lunar blanca, un objeto necesario para liberar a la diosa del reino, la única capaz de acabar con el caos levantado por el Rey Oso Luna. También se han mostrado algunas de las cabezas que Kutaro, el prota, podrá usar durante la aventura, como la de ninja o caballero, que le darán habilidades como lanzar granadas o usar un escudo.

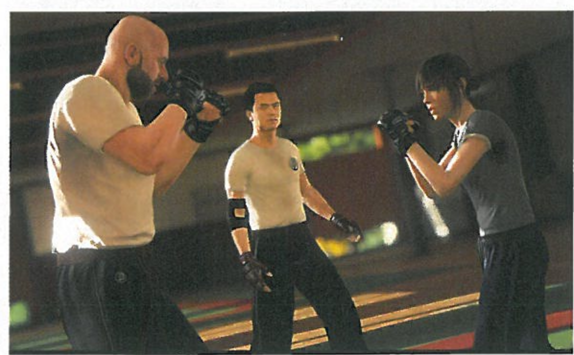


Puppeteer será un plataformas, pero la acción estará muy presente. Y todo con una puesta en escena realmente única.

BEYOND: TWO SOULS | PS3 | SONY | AVENTURA | OCTUBRE

La aventura más original de PS3 llegará en octubre

Quantic Dream ha desvelado nuevos detalles sobre su prometedora aventura, como la estructura narrativa (iremos jugando fragmentos desordenados de la vida de Jodie, la prota, en distintas fases de su vida), que Jodie contará con 40 modelos distintos según la edad y la ropa, que los Quick Time Events serán menos intrusivos que en Heavy Rain y que llegará doblado.



Quantic no quería un *Heavy Rain 2*: QTE sin marcas en pantalla (como este combate), respuestas con diversos tonos en los diálogos...

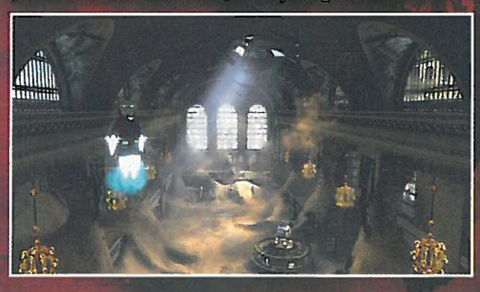


LEGO MARVEL SUPER HEROES | PS3 | TRAVELLER TALES | ACCIÓN | 2013

Prepárate para las piezas LEGO más "heroicas"



El juego tendrá una escala mayor, tanto por los entornos (una recreación de New York) como por figuras como Hulk.



Tras 12 juegos con un planteamiento similar, uno podría pensar que los juegos *LEGO* ya empiezan a mostrar cierta fatiga. Pero lo cierto es que viendo *Marvel Super Heroes*, esa sensación se difumina. Sus creadores aseguran que el juego aprovechará como ningún otro el potencial de PS3 (casi parecerá de la siguiente generación), para contarnos una historia nueva, en la que Nick Furia contacta con Iron Man, Hulk y otros héroes (habrá más de 100, contando con Galactus, Loki, Thor, Deadpool...) para salvar la humanidad. Se introducirán figuras más grandes (como Hulk o Abominación), que dejarán sensaciones diferentes a la hora de jugar. Y todos tendrán habilidades muy variadas (Hulk podrá mutar en Banner y toquetear ordenadores).

EN POCAS PALABRAS

»JUEGO PS3

FINAL FANTASY X HD, EN 2013

Square Enix ha confirmado que el **esperado remake HD de *FFX* llegará este año a PS3 y Vita.** En el caso de PS3, el blu-ray también **incluirá el remake de *FF X-2***, el spin-off que continuaba la historia de Yuna, mientras que en el de Vita se venderá como un juego aparte. Eso sí, se rumorea que **Square podría vender la edición normal del juego** y, como DLC, las mejoras de la edición *International*... Esperemos que no se confirme.



»RUMOR PS4

VERSUS XIII ¿ES AHORA *FFXV*?

Siguiendo con *Final Fantasy* y Square Enix, muchos rumores apuntan a que su eternamente retrasado *FF Versus XIII*, el **último juego de la saga Fabula Nova Crystalis, podría salir en exclusiva para PS4**, siendo ese el nuevo *FF* que Shinji Hashimoto, el actual responsable de la saga, anunció en PlayStation Meeting. Y los rumores van más allá: *Versus XIII* iba a ser multiplataforma y, con este cambio, pasaría a ser exclusivo de PS4...

»ANUNCIO

ACIV BLACK FLAG ¡POR CUATRO!

Ubisoft prepara cuatro ediciones distintas del nuevo *Assassin's Creed* que llegará este año. La **"Special"** contará solo con DLC; **"Black Skull"**, con caja metálica, libro de arte, BSO y DLC; **"Bucaneer"**, con todo lo anterior, una figura de Kenway de 46 cm y caja especial; y **"Black Chest"**, disponible sólo en uPlay, que contará con una figura más grande y otro cofre distinto. Precios sin confirmar.



»LANZAMIENTO

TERRARIA EN PS3 SE RETRASA

Lanzado ya en la tienda digital americana, **este "sandbox" 2D con cooperativo y estética retro se ha retrasado al mes de mayo**, por lo que no os podremos ofrecer el análisis hasta el mes que viene... junto con el de *Guacamelee!*, que también llegó tarde.

»ANUNCIO

SONY Y LOS JUEGOS INDIE

Sony ha confirmado que actualmente hay **más de 20 juegos independientes en desarrollo** para sus actuales plataformas, PS3 y Vita (PS Mobile incluido). Así, entre los nombres más "sonoros", están las **versiones de *Limbo* y *Terraria* para Vita**, sin olvidar originales propuestas como ***Metrico*, un plataformas que usará las típicas gráficas de los informes** como niveles de juego. PS3 y Vita se garantizan un buen puñado de originalidad...

»JUEGO PS3

AFILA TU KATANA PARA VERANO

Deep Silver ha confirmado que también **llegará a España en verano *Killer is Dead*, lo último de Suda 51** (*Lollipop Chainsaw, No More Heroes...*). En esta aventura asumiremos el papel de un **asesino a sueldo**, con la misión de acabar con los miembros de la banda Wires.



»RESULTADOS

SQUARE ENIX, INSATISFECHA...

... con los resultados de algunos de sus lanzamientos, lo que ha propiciado **la salida de la compañía de Yoichi Wada**, su presidente. El mayor "palo" se lo han llevado con *Tomb Raider*, del que esperaban vender 5 millones (llevan 3,4) y *Hitman Absolution*, del que esperan 4,5-5 millones y finalmente han sido 3,6...

»ANUNCIO PS3

LA CARÁTULA DE *GTAV*

Rockstar ya ha desvelado la carátula de su esperado "sandbox", que llegará el **17 de septiembre**. El formato es el habitual, con múltiples ventanas en las que se muestran algunos de sus personajes... Incluso Chop, el perro de Franklin, que bien podría ser una muestra de la **importancia de los animales** en esta entrega.





... Ninja Theory trabaja en un nuevo proyecto.

Tras tapar muchas bocas con su "reinicio" de *Devil May Cry*, Ninja Theory anuncia que ya trabajan en otro juego. Podría ser *DmC2*, pero hay rumores de un nuevo... ¡*Strider*! Siendo de Capcom y habiendo espadas de por medio, nos cuadra. Y nos mola.

... *Doom 4* llegará en la nueva generación.

Al parecer *Doom 4* comenzó a desarrollarse en 2008. Pero viendo que no llegaba a buen puerto, en 2011 decidieron empezarlo desde cero. Llegará ya directamente a PS4.

... los creadores de *Ni no Kuni* ya piensan en PS4.

Akihiro Hino, el "jefazo" de Level 5 (autores de éxitos como *Ni no Kuni* o *Dragon Quest EPDRM*), ha anunciado que su estudio ya está preparando su primer juego para PS4.

... Activision recupera los derechos de *King's Quest*.

La franquicia de aventuras de Sierra estaba en manos de Telltale Games, pero como lo "retro" mola, Activision ha sacado la "chequera" y lo ha comprado. A ver qué hacen...

... *Lost Planet 3* se retrasa hasta el 30 de agosto.

Lo esperábamos para el 28 de junio, pero Capcom va a retrasar este juego de acción un par de meses por motivos estratégicos.



Play ¡Nuevos Datos!

Dragon's Crown aún no tiene fecha en Europa, pero esperamos que alguien se anime, porque como juego de rol de acción, promete mucho...

DRAGON'S CROWN | PS3 Y PSVITA | ATLUS | ACTION RPG | VERANO

La nueva esperanza nipona del rol de acción

Atlus ya ha confirmado que tanto americanos como japoneses podrán disfrutar de este esperado juego de rol de acción, que en muchos sentidos recordará a los *Dungeons & Dragons* de Capcom (no en vano su director artístico, George Kamitani trabajó en *Tower of Doom*, además de en el no menos mítico *Princess Crown* de Saturn). No ofrecerá juego cruzado PS3-Vita, pero sí cooperativo para 4, enemigos finales, diferentes caminos para elegir (como en los citados *D&D*), evolución de personajes como en cualquier RPG... En este sentido, podremos elegir entre 6 personajes (Guerrero, Amazona, Elfo, Enano, Mago y Hechicera), cada uno con sus virtudes y sus defectos.

Ya veis que *Dragon's Crown* será un juego de rol de acción, aunque "disfrazado" de beat' em up en 2D, al estilo de clásicos como *Golden Axe* o *The King of Dragons* (inspiraciones confesas de sus creadores). Y todo bajo un precioso apartado gráfico, en el que destacará la "voluptuosidad" de sus protagonistas femeninas...

Podremos elegir entre 6 personajes, cada uno con sus virtudes y defectos. Se podrán mejorar.

Si el apartado gráfico os ha recordado a *Odin Sphere* o a *Muramasa*, tenéis buen ojo. No en vano es de los mismos creadores: Vanillaware.

EL QUIOSCO

REVISTA OFICIAL NINTENDO
» 3,50€ » YA A LA VENTA

POKÉMON, RESIDENT EVIL Y POSTER DE CASTLEVANIA

Los últimos bombazos para Wii U y 3DS copan los reportajes: **Need for Speed, LEGO City, Castlevania Mirror of Fate** (con **póster con el mapa** del juego incluido). Además, un vistazo a títulos como **Resident Evil Revelations** para Wii U o **Pokémon Mundo Misterioso** de 3DS, y el análisis del magistral **Fire Emblem Awakening**.



HOBBY CONSOLAS
» 2,99€ » 22 DE ABRIL

BATTLEFIELD 4, AL ASALTO DEL TRONO DE LOS SHOOTER

La cuarta entrega del shooter bélico de EA revienta a balazos la portada de la nueva Hobby Consolas. Además, profundizan en el éxito de **Bioshock Infinite**, investigan como será **Metal Gear Solid V** y entrevistan a los creadores de **Fire Emblem Awakening**. Ah, y también regalan **dos póster** imprescindibles.



Agenda PlayStation

DEL 19 DE ABRIL AL 19 DE MAYO

Para saber lo que está pasando en el mundo PlayStation tienes que echarle un ojo a nuestra agenda. Aquí tienes los lanzamientos más importantes de los próximos 30 días. Ahora no hay mucho, pero pronto habrá para elegir.

19 DE ABRIL VIERNES

- Injustice: Gods Among US · PS3 — RECOMENDADO

26 DE ABRIL VIERNES

- Dead Island: Riptide · PS3 — RECOMENDADO
- Dragon's Dogma Dark Arisen · PS3
- Star Trek: The Videogame · PS3

3 DE MAYO VIERNES

- Arcania - Gothic 4: The Complete Tale · PS3

10 DE MAYO VIERNES

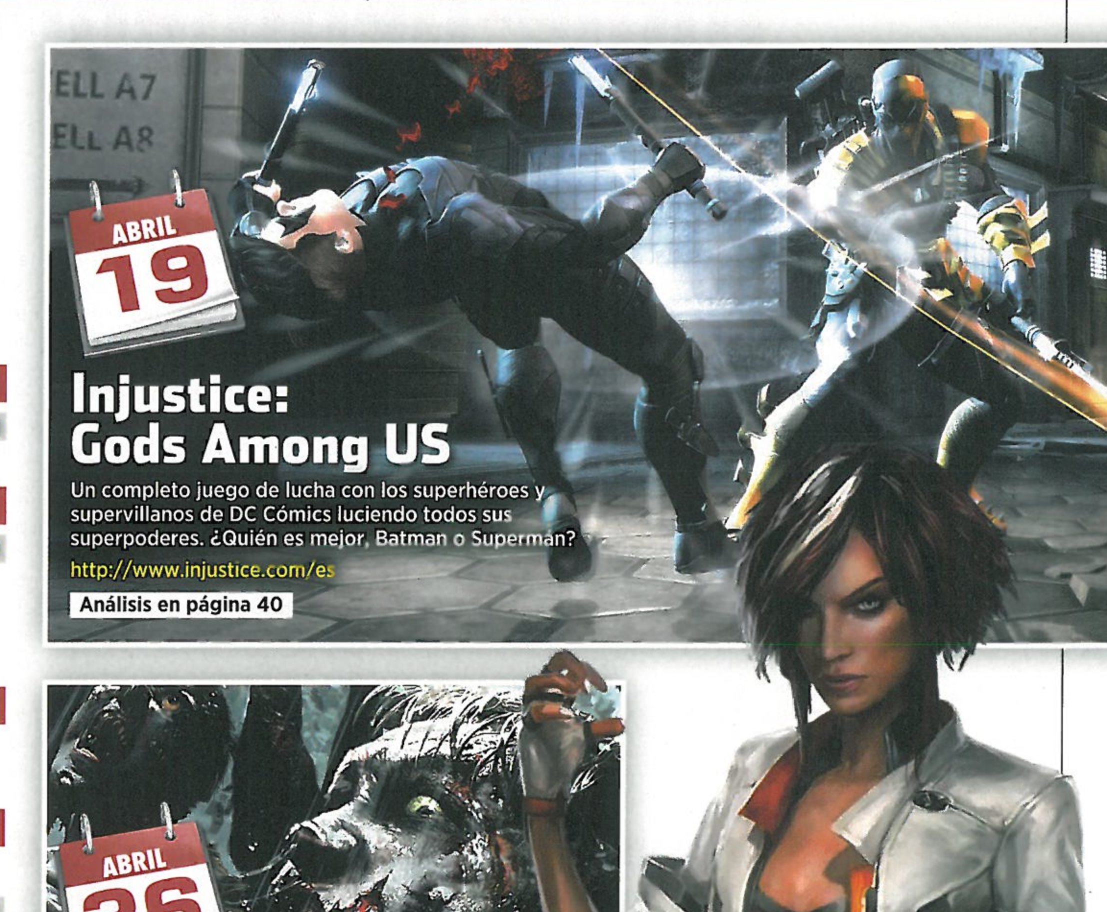
- Persona 4 Arena · PS3
- The Walking Dead · PS3 — RECOMENDADO

15 DE MAYO MIÉRCOLES

- Remember Me · PS3 — RECOMENDADO

17 DE MAYO VIERNES

- Fast & Furious · PS3



Injustice: Gods Among US

Un completo juego de lucha con los superhéroes y supervillanos de DC Cómics luciendo todos sus superpoderes. ¿Quién es mejor, Batman o Superman?

http://www.injustice.com/es

Análisis en página 40

Dead Island Riptide

Unas vacaciones de miedo en un isla repletita de hambrientos zombis... ¿No te animas?

http://deadisland.deepsilver.com/



The Walking Dead

Esta tensa y original aventura se publicó por capítulos en PS Store y ahora se pone a la venta en Blu-ray. Si te gusta la serie, no te la pierdas.

www.badlandgames.com/

Reportaje en página 14

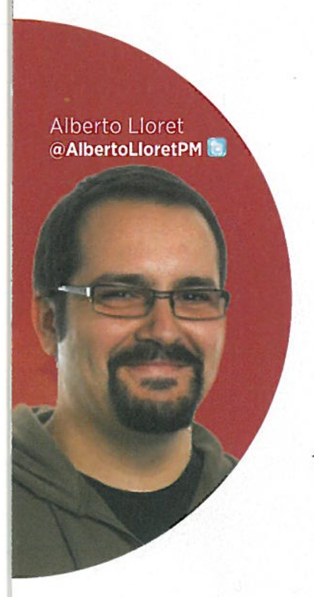
MAYO 15

Remember Me

Ya falta menos para descubrir qué sorpresas nos aguardan en esta original aventura de Capcom que jugará con nuestros recuerdos...,

www.capcom-europe.com

Bienvenidos a la república "Indie-pendiente" de Sony



Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Hace unos días repasaba mentalmente (y en voz alta vía Twitter), cómo habían cambiado las cosas en el universo PlayStation. Hace 17 años, cuando se lanzó la primera consola de Sony, PlayStation, PSX o PSone, la política de Sony no fue demasiado agresiva, como "novata" que era en un terreno monopolizado por Nintendo y Sega. De hecho, fueron las características de la máquina las que se encargaron de atraer a los desarrolladores, quienes rápidamente encontraron en el menor coste y la mayor capacidad de almacenamiento del CD Rom, por aquel entonces "innovador", uno de sus principales atractivos.

Tras el éxito inicial, Sony cambió a una política de exclusivas más agresiva, que consiguió que algunas sagas, como *Tomb Raider* (a partir de *TRII*) o *GTA* (a partir de *GTAIII*), sólo se pudieran disfrutar en PSX o PS2, respectivamente. La bonanza económica de esta época permitió a Sony comprar un nutrido grupo de estudios (Naughty Dog, Santa Monica Studios, Evolution Studios, Guerrilla Games... por mencionar algunos de los más notables), para "cambiar" de estrategia con el lanzamiento de PS3 y fomentar aún más su cartera de títulos "First-Party". No hace falta mencionar a Nathan Drake o *MotorStorm*... ¿no?

Ahora, con el lanzamiento de PS4, de nuevo vemos un cambio en la estrategia de Sony: sin descuidar lo que ya tiene, se está centrando en atraer a los desarrolladores independientes, que hoy en día son los que realmente están impulsando la creatividad con "pequeñas" joyas descargables. Y Sony se ha propuesto conquistarles con todo tipo de facilidades, desde el préstamo de equipos de desarrollo a un proceso de aprobación más sencillo, permitiendo incluso que sean ellos los que fijen el precio...

Quizá sea una forma de "luchar" contra la todopoderosa Steam, que en el caso del PC está "monopolizando" buena parte del mercado digital. Incluso puede ser una táctica para quitarles la primicia de algunos desarrollos indies... Pero lo cierto es que pronto me di cuenta de mi error. Sony no ha cambiado su política hacia lo "independiente": siempre ha estado ahí, de una manera u otra y con una visión quizá menos comercial. La diferencia es que ahora quieren institucionalizarlo y "exprimirlo" más a fondo.

Si echamos la vista atrás, en 1997 apenas dos años después del lanzamiento europeo de PSX, Sony lanzó Net Yaroze, un kit de desarrollo "amateur" que costaba cerca de 700$ y que permitía a los aficionados desarrollar sus propios juegos caseros. Aún recuerdo mis viajes a Londres, donde compraba la revista oficial inglesa que, por aquel entonces, recopilaba en su disco de demos los mejores juegos de Net Yaroze (y había títulos REALMENTE buenos). Algunos como *Terra Incognita*, *Mah Jongg* o *Hover Racing* son tan brillantes que aún conservo los discos de demos donde aparecieron.

Pero la cosa no terminó ahí. Con PS2 Sony volvió a repetir experiencia y lanzó en 2002, también a nivel mundial, el kit Linux, formentando así de nuevo el desarrollo casero de juegos. En esta ocasión, Sony no "explotó" la vena comercial recopilando las mejores creaciones en discos de demos, sino que eran los propios usuarios del kit los que podían vender sus obras como descargas online (nunca en disco) o incluso llevar sus "criaturas" a festivales como el IGF (Independent Games Festival).

Con su actual consola, Sony siguió apoyando a los desarrolladores amateur e incluso fue un poco más allá, al eliminar el coste de tener que comprar equipo adicional: poco después del lanzamiento, fue posible instalar Linux en PS3... Aunque en 2010 quitó del sistema esta posibilidad por ser una puerta abierta a la piratería. Por eso, viendo todos los pasos que ha dado con cada uno de sus sistemas, lo cierto es que debo reconocer que PlayStation siempre ha estado ahí, al lado de los que tienen la programación como un hobby, al menos durante más de una década de sus 17 años de historia.

Lo único que me "entristece" es que con la llegada de PS4 parece cada vez más claro que Sony ya no va a dar la opción de programar "a cualquiera" desde su propia consola, como con PS2 y PS3, sino que está contactando y preparando el camino para que sea la comunidad ya asentada de desarrolladores independientes quienes programen para PS4, con un más que evidente fin comercial. Y me entristece porque, quizá, al cerrar esta puerta al desarrollo casero estemos perdiendo la oportunidad de asistir al nacimiento de nuevas figuras, como Mitsuru Kamiyama, quien comenzó programando en Net Yaroze y hoy en día es director en Square Enix (dirigió, por ejemplo, los *Final Fantasy Chronicles* de DS).

SONY NO HA CAMBIADO SU POLÍTICA "INDIE": SIEMPRE HA ESTADO AHÍ, CON UNA VISIÓN MENOS COMERCIAL.





¡Mirad detrás! ¡Un ratón con tres cabezas!

Escribo estas líneas semanas después de que Disney anunciara el cierre de LucasArts. Esta noticia me cabreó. Y mucho. Como casi todos los jugones de mi generación, yo he crecido con las aventuras gráficas de Lucas. Me partí de risa con la pelea de insultos del primer *Monkey Island*, disfruté con *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* tanto como con cualquiera de las películas de Indy, y personajes como el gafotas Bernard Bernoulli, el motero Ben o la extraña pareja de detectives Sam & Max permanecerán para siempre en mi memoria.

Puede parecer que me dejo llevar por la nostalgia (ese sentimiento que tantas veces nos hace ver los juegos de nuestra infancia mejores de lo que en realidad son), pero cuando llegó al Store *The Secret of Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge* para PS3 y lo analicé para la revista, me di cuenta de que no. La mayoría de las aventuras gráficas de Lucas (básicamente desde *Maniac Mansion* hasta *Grim Fandango*) son auténticos clásicos atemporales, juegos que siguen siendo muy disfrutables hoy en día.

Y es que las aventuras gráficas no existirían tal y como las conocemos sin este sello fundado en mayo de 1982 en otro de los visionarios intentos de George Lucas por conquistar otras áreas del entretenimiento y rentabilizar lo más posible sus recién estrenadas franquicias ("El Retorno del Jedi" se estrenaría un año más tarde y "En Busca del Arca Perdida" en 1984). Sin embargo, Lucasfilm Games, que en 1990 pasó a llamarse LucasArts, gozó de gran libertad creativa desde sus inicios. En sus primeros años no sólo no abusaron de "Star Wars", sino que muchos de sus mejores títulos no tenían nada que ver con esta franquicia. Fue una época dorada en la que grandes talentos como Ron Gilbert, Tim Schafer o Dave Grossman dieron lo mejor que sí (los tres siguen "en activo" y hemos podido disfrutar con sus últimas creaciones en PS3).

Pero a partir de finales de los 90 "Star Wars" prácticamente monopolizó el catálogo de LucasArts. Y se fueron externalizando los desarrollos. Y aunque algunas alianzas produjeron resultados sobresalientes (como el grandioso *Knights of the Old Republic* de Bioware, los *Rogue Squadron* de Factor 5, los *Star Wars Battlefront* de Pandemic o los *LEGO Star Wars* de Traveler's Tales), la mayoría de los lanzamientos en la pasada generación de consolas son olvidables. Y en la presente generación la cosa no mejora, con *El Poder de la Fuerza* como su apuesta más notable al lado de títulos mediocres como *Fracture* o *Star Wars Kinect*.

NO DEBE EXTRAÑARNOS EL CIERRE DE LUCASARTS. PARA DISNEY LOS VIDEOJUEGOS NO SON UNA PRIORIDAD.

Y llegó el E3 de 2012 y en él presentaron *Star Wars 1313*, una superproducción en toda regla con la que parecía que el estudio podría volver a la gloria de antaño. Pero Disney no nos va a dejar ver el final de esta historia, porque a principios de este mes cerró el estudio, en una decisión sorprendente... O quizá no tanto.

Cuando la compañía del ratón Mickey se gastó 4.050 millones de dólares en Lucasfilm, lo hizo con la idea de producir películas de "Star Wars" como locos. Una peli cada dos años, empezando por el "Episodio VII" en 2015. Y también para ampliar sus parques temáticos. Todo lo demás es accesorio y por lo tanto, prescindible.

Aunque cuando se hizo efectiva la compra, Disney mostró su interés en seguir adelante con los desarrollos tales del sello (*1313*, *First Assault* y alguno más que no se llegó a anunciar), lo cierto es que la compañía parece más interesada en producir sencillos juegos para móviles/tablets que en meterse en complicadas superproducciones videojueguiles cuya rentabilidad no está garantizada. Eso sí, cuanto salga "Star Wars Episodio VII" habrá un videojuego para todas las plataformas. Pero se lo encargarán a un estudio externo y listo. Al fin y al cabo Disney no ha tenido buenas experiencias con estudios propios (recordad la cancelación de *Piratas del Caribe: Armada of the Damned* para PS3 y el posterior cierre de Propaganda Games).

¿Y qué pasará entonces con el resto de franquicias de LucasArts que ahora pertenecen a Disney tras la compra? Pues... lo más probable es que la compañía las termine vendiendo. El propio Ron Gilbert ha expresado su interés por hacerse con los derechos de *Monkey Island* y *Maniac Mansion*, dos de sus creaciones, afirmando que no cree que Disney tenga el más mínimo interés en aprovechar estas franquicias "simplemente porque tienen muchas más cosas con las que ganar más dinero".

Las compañías no entienden de romanticismos, ni de nostalgias. Y si alguna vez parece que sí, es porque lo van a rentabilizar. Nunca olvidéis (como a veces me pasa a mí) que esto es un negocio. Que esto va de hacer dinero. Y cuanto más, mejor. Por tanto, que nadie se extrañe por este cierre. Y despidámonos de este sello legendario como se merece, con un buen concurso de escupitajos o bien rejugando alguna de sus obras inmortales. Yo por mi parte me voy a despedir con un chiste malo, uno tan malo tan malo que nunca lo encontraríamos en un juego de LucasArts: ¡Hasta luego, Lucas!

Daniel Acal
@daniacal



UN FENÓMENO QUE **NO DEJA DE CRECER**

THE WALKING

Desde su primera aparición, a finales del siglo XVII, y su enorme peso dentro de la magia negra y el vudú, los zombis han ido ganando popularidad hasta llegar al actual "estallido" vírico que nos ha contagiado a todos. Sólo hace falta echar un vistazo a los últimos años para darse cuenta de su creciente éxito, al menos en lo referente a lanzamientos en videojuegos: *Resident Evil, Dead Island, Dead Rising*, descargables como *Dead Nation, The House of the Dead 3 y 4, Zombie Apocalypse o Zombie Driver HD*... Y eso por mencionar sólo algunos de los más recientes.
Pero dentro de esta explosión zombi faltaba una pieza clave. Uno de los títulos que, muy probablemente, ha influido de forma decisiva en el actual éxito de este subgénero: "The Walking Dead". Un fenómeno que no ha dejado de crecer desde 2003, fecha en la que arrancó el cómic en Estados Unidos (guionizado por Robert Kirkman y dibujado por Tony Moore y Charlie Adlard) y que desde entonces ha ido creciendo en popularidad y saltando a otros terrenos, como la televisión o los videojuegos.

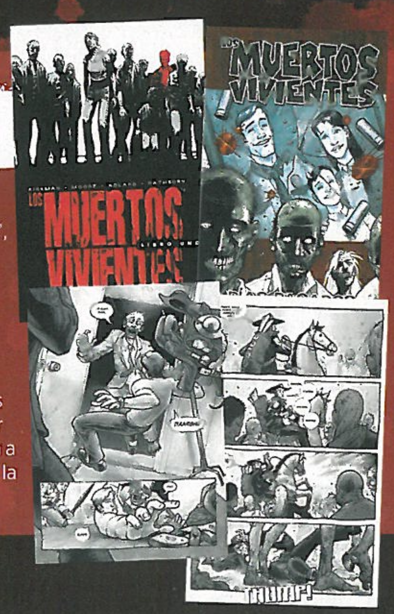
Su principal seña de identidad es que los zombis son la "excusa" para contarnos una historia de supervivencia que no se centra en el momento del estallido vírico, si no en los años posteriores y en cómo un grupo de supervivientes lucha por ver un nuevo día. Así conocemos a Rick Grimes, un policía de Cynthiana (Kentucky) que tras resultar herido en un tiroteo y permanecer en

"THE WALKING DEAD" CELEBRA SU DÉCIMO ANIVERSARIO CON LAS COTAS DE ÉXITO MÁS ALTAS: LA SERIE DE TV ARRASA, EL CÓMIC SIGUE MUY VIVO Y DOS JUEGOS DE PS3 LLEGAN ESTE MES...

EL FENÓMENO

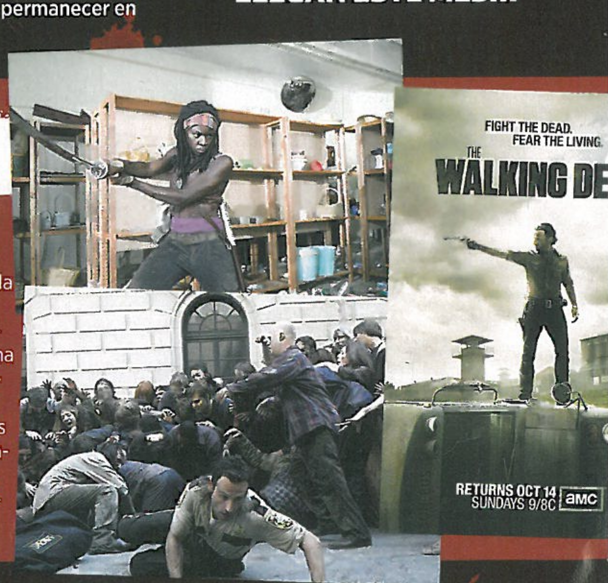
LOS COMICS

ES EL ORIGEN de "TWD", una serie mensual que se sigue publicando tras casi 110 números. En España se edita como "Los Muertos Vivientes" e incluso tenemos la edición "Integral", con páginas a color y otros atractivos extras. El primer tomo "Integral" acompaña a la edición coleccionista de la aventura de Telltale.



LA SERIE

EL GRAN PÚBLICO ha conocido "TWD" gracias a la serie de TV, cuya tercera temporada acaba de finalizar. Su trama sigue de forma más o menos fiel los principales hechos del cómic, aunque algunas situaciones son distintas (se ha suavizado la brutalidad) e incluso hay personajes nuevos, como los hermanos Dixon.



DEAD

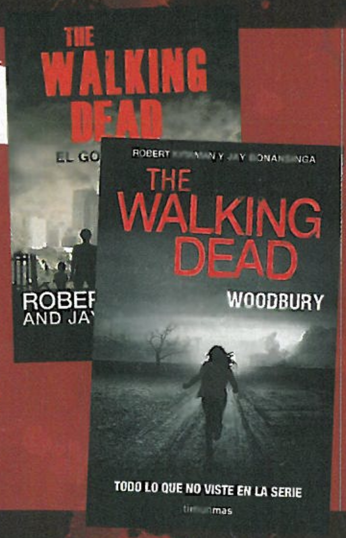
Zombi, muerto viviente, caminante... Da igual como lo llames. Se han levantado de su tumba para devorar tu cerebro, mientras su popularidad sigue creciendo gracias a exitosos fenómenos como "The Walking Dead".

coma, despierta en mitad del caos zombi y luchará para reunirse con su mujer e hijo. Ese es el arranque de la historia, pero también trata otros temas, relacionados con la parte más oscura del hombre para sobrevivir. Su trama abarca ya casi 110 comic books y sigue publicándose de forma mensual, un éxito que ha propiciado su adaptación a formatos como una serie de televisión (que actualmente acaba de terminar su tercera temporada con un gran éxito) y, como no, videojuegos (ya ha pasado por plataformas como PS3, PC o incluso iPad/iPhone). Lo mejor es que, en estos otros casos, la trama no sigue a pies juntillas la historia del cómic: hay variaciones, nuevos protas, personajes exclusivos de cada uno de estos medios... Todo ello, en un universo coherente, en el que incluso hay "cameos" de personajes, como el coreano Glenn, quien aparece tanto en el cómic, en la serie y en el juego de Telltale. Y, lo mejor de todo, es que ahora podemos disfrutar por partida doble de "TWD" en PS3, con dos propuestas muy diferentes, pero que consiguen recrear el universo "The Walking Dead" con acierto, cada uno a su modo.

Por un lado está el shooter subjetivo con la licencia de la AMC (la productora de la serie de TV) que apuesta por el sigilo y se centra en la historia de Daryl Dixon, uno de los personajes más queridos (inédito en el cómic), nada más estallar la pandemia. Y por otra parte, Badland Games trae por fin en disco y en castellano la primera temporada de *The Walking Dead*, la aventura gráfica de Telltale Games, título que se ha llevado multitud de premios en 2012 y que consta de 5 episodios descargables. Su regusto a aventura gráfica y las crudas decisiones que tenemos que tomar, hacen de él un juego único. Y, si aún tienes más ganas de "TWD", hay juegos para móviles y el cómic sigue muy vivo, valga el chiste malo. Así que ya sabes, si quieres zambullirte en uno de los principales focos del fenómeno zombi, ya tienes para elegir...

LOS LIBROS

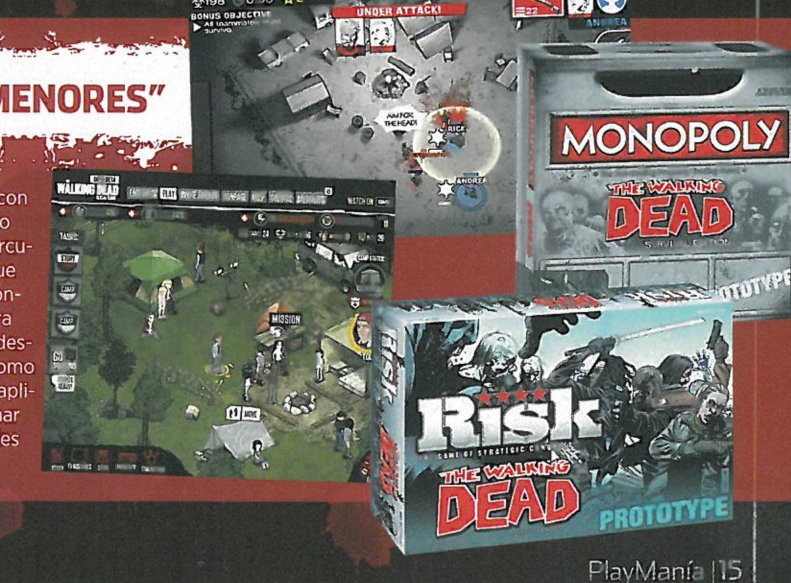
EL UNIVERSO de "TWD" es tan coral, amplio y rico, que muchos personajes y elementos se han desarrollado en novelas, como es el caso de las centradas en la figura del Gobernador y de Woodbury, la "utópica" ciudad que intenta recuperar el pulso de la normalidad tras el estallido zombi. Son un buen complemento...



JUEGOS "MENORES"

MONOPOLY O RISK con temática "TWD" son sólo dos ejemplos de la repercusión de esta serie, aunque también es posible encontrar una juego social para Facebook, "pequeños" descargables para móvil (como *TWD Assault*) e incluso aplicaciones para transformar nuestras fotos en zombies del universo "TWD"...










Género:
SURVIVAL
Desarrollador:
TERMINAL REALITY
Editor:
ACTIVISION
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
59,95 €







JUGADORES 1	JUG. ONLINE --
TEXTOS CASTELLANO	VOCES INGLÉS
INSTALACIÓN 3280	RESOLUCIÓN 720P

thewalkingdeadsurvivalinstinct.com



TWD Survival Instinct nos invita a sobrevivir, bajo una perspectiva subjetiva, en un mundo de zombis.

DESCUBRE LOS **ORÍGENES** DE LOS HERMANOS DIXON

THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTINCT

Como si de una precuela de la serie de TV se tratara, *Survival Instinct* nos detalla los primeros pasos de los hermanos Dixon en el mundo de los zombis.

Gracias a su ballesta, su toque "garrulo" y su innegable carisma, Daryl Dixon es uno de los personajes más atractivos de la serie televisiva "The Walking Dead". Y por ello era uno de los mejores candidatos para protagonizar un juego, como este *Survival Instinct*, en el que descubrimos qué hacían él y su hermano Merle en el momento del estallido vírico... Pero tranquilos, que "pese" a su enfoque en primera persona, está muy lejos de ser un descerebrado matazombis...

***Survival Instinc* traslada la tensión de la serie** al juego aunque, en realidad, es una precuela: nuestro objetivo es llegar a Atlanta, donde el gobierno está evacuando a la población. Pero claro, para llegar hasta allí tendremos que realizar un largo viaje y necesitaremos combustible, siendo este el principal objetivo del juego. Así, iremos pasando por distintos pueblos y núcleos urbanos, donde tendremos que buscar recursos (aparte de la gasolina, comida, armas y munición) e incluso conoceremos a otros supervivientes, que nos encargarán pequeñas tareas, como localizar a un determinado personaje, encontrar pilas... Muchos de estos personajes se unirán a nuestro grupo, viajarán con nosotros (el espacio en nuestro vehículo es limitado y tendremos que elegir bien a los acompañantes) e incluso les asignaremos tareas como buscar comida o gasolina, para lo que tendremos que prestar atención a sus habilidades (carácter más impulsivo, mayor habilidad con armas de corte o de fuego...).

Daryl Dixon y su hermano Merle, ambos personajes de la serie, son los protagonistas.

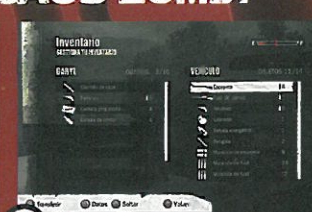
SUPERVIVENCIA Y RAPIÑA EN EL CAOS ZOMBI



1 SIGILO. Movernos sin hacer ruido, eliminando a los zombis por la espalda rápidamente o distrayéndoles tirando objetos a otras partes, es vital.



2 RAPIÑA. Consigue combustible, armas o comida para poder avanzar. Elige viajar por según qué carreteras para tener más opciones de rapiña.



3 MICROGESTIÓN. Encarga tareas a tus acompañantes, elige qué armas e ítems llevarás encima, cuáles guardarás en el vehículo...



Pistolas, escopetas, rifles... Usar las armas de fuego supondrá que todos los zombis vayan al foco del ruido. Hay armas silenciadas.

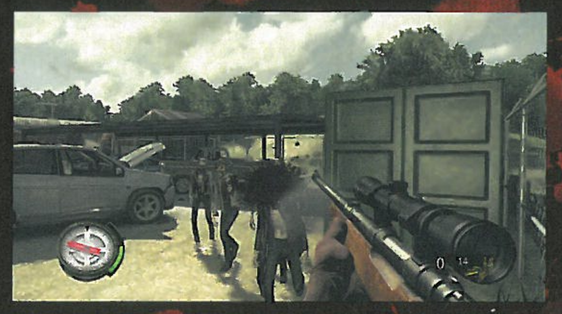


Los zombis pueden agarrarnos, lo que activará un minijuego: mueve el stick hasta centrar la mira en la cabeza y pulsa R2.



Machete, martillo... o incluso elementos del entorno, como sierras, son los mejores métodos para acabar con los zombies.



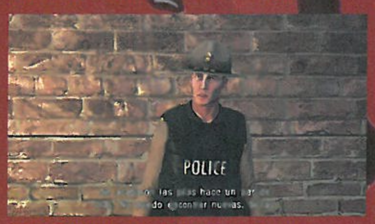


TE COMERÁ EL CEREBRO CON...

A pesar de su mecánicas repetitivas y sus fallos, *TWDSI* te enganchará con algunas de sus ideas, como por ejemplo...



ACCIÓN "TENSA". No es un juego de disparar a lo loco: calcula cada paso, piensa por dónde huir si te rodean...



OPCIONAL. Busca ítems especiales, ayuda a otros supervivientes a conseguir objetos o localizar a otros personajes...



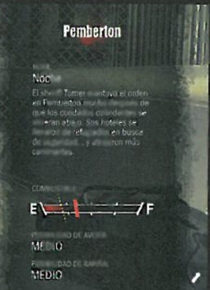
ELECCIONES. Elige los acompañantes que llegarán contigo hasta el final, porque te ayudarán a desbloquear armas, extras...

La supervivencia, el sigilo y conseguir gasolina, armas , comida y munición son el eje de la acción.

A la hora de jugar todo se maneja como un shooter, pero lo cierto es que los disparos no son lo principal: debemos avanzar agachados, eliminar a los zombis por la espalda, distraerlos tirando una botella a otro punto... Usar las armas de fuego suele suponer atraer a todos los zombis hacia nosotros, por lo que suele ser un recurso puntual. Y el problema es que este planteamiento se vuelve repetitivo pronto, apenas pasada media hora de juego, ya que siempre tenemos que hacer lo mismo, en todos los escenarios.

Añade problemas de otro tipo, como una IA un poco aleatoria (que deja desde zombis sordos a otros hiperactivos), una parcela técnica mejorable (con animaciones, escenarios... todo a un nivel bajo), la ausencia de doblaje en castellano, un desarrollo poco variado o una breve duración (unas 5-7 horas de campaña, sin modos online) y el resultado es un juego que gustará a los muy fan de "The Walking Dead", pero que dista de ser el juego "ideal" ambientado en este universo. Sí, tiene coleccionables y desbloqueables que invitan a rejugar la aventura y prolongan así su vida (como terminar con ciertos acompañantes vivos, que desbloquea armas especiales y otras habilidades), pero lo repetitivo de su desarrollo y los fallos antes citados dejan una cosa clara: parece un juego hecho muy rápido para aprovechar el tirón de la serie.





Al viajar entre los distintos pueblos, sufriremos averías, podremos elegir por qué carreteras viajar, detenernos en paradas de camiones...



Es repetitivo, con fallos de IA, corto, técnicamente flojete... En general no es un gran juego, pero si te gusta "The Walking Dead"...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Pese a su enfoque shooter, los disparos son secundarios. La cantidad de desbloqueables.

» LO PEOR
Desarrollo monótono, técnicamente mejorable, la IA, sin online, llega sin doblar...

Te gustará más que... **ZOMBIE APOCALYPSE**



Te gustará menos que... **THE WALKING DEAD**



69	**» GRÁFICOS** Flojetes en general, en especial los entornos, las animaciones...
70	**» SONIDO** Doblaje en inglés, buenos efectos y abuso de la música de la serie.
65	**» DIVERSIÓN** En los primeros 60 minutos verás todo lo que ofrece. Luego repite.
68	**» DURACIÓN** Entre 5-7 horas en terminarlo. Desbloquear todo, bastante más.

NOTA 68 Un juego que gustará a los fans más acérrimos de "TWD", aunque su desarrollo es plomizo y tiene muchos fallos.



Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **TELLTALE GAMES**
Editor: **BADLAND GAMES**
Lanzamiento: **MAYO**
Precio: **30,90 €**
Precio Ed. Coleccionista: **70,90 €**



www.telltalegames.com/walkingdead



The Walking Dead es una aventura gráfica que pone al día alguna de las mecánicas del género a lo largo de 5 intensísimos capítulos...

AVENTURA, EN EL SENTIDO MÁS ESTRICTO DE LA PALABRA

THE WALKING DEAD

Considerado por muchos como uno de los mejores juegos de 2012, por fin llega a España la edición en disco... ¡y con los textos en castellano!

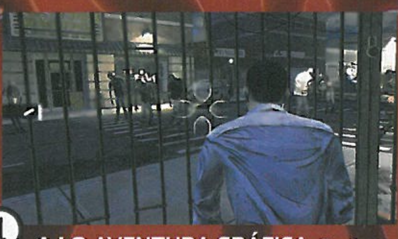
El estudio Telltale Games se ha especializado en aventuras gráficas (lo próximo será un juego de póker), aunque ninguna de sus últimas producciones (*Jurassic Park, Regreso al Futuro*...) habían dado en la tecla correcta. Y ha sido de la mano de Robert Kirkman y su serie "The Walking Dead" cuando se han reencontrado con la fórmula, con la aventura en el sentido más estricto de la palabra. Y es que, a grandes rasgos, este *TWD* es una aventura a la antigua usanza...

En la piel de Lee Everett, un reo camino de prisión, seremos testigo de las primeras horas del brote que convierte en zombi a todos los muertos. Fruto del caos inicial, el vehículo que le llevaba a la cárcel colisiona, el conductor muere y Lee queda herido, pero en libertad. Y mientras huye de los zombis, dará con Clementine, una niña de 8 años a la que nos tocará proteger e intentar reunir con sus padres, a lo largo de 5 capítulos en los que, bajo las formas de una aventura gráfica tradicional (pero puesta al día), nos enfrentamos a los zombis y a otros humanos. Sí, has leído bien: otros humanos, ya sea por comida, por intereses opuestos o por otras razones.
A la hora de jugar, movemos a Lee con el stick izquierdo y una retícula con el derecho. Esta retícula nos permite interactuar con el entorno, ya sea para coger un ítem, descubrir las opciones

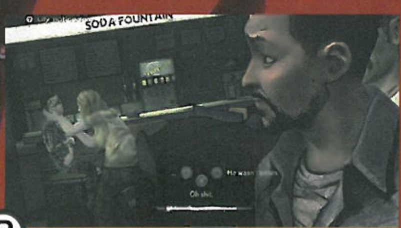
El prota es Lee Everett, un nuevo personaje en el universo "TWD".

ELIGE TU PROPIA AVENTURA... ZOMBI

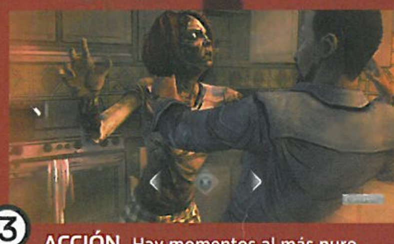
TWD es una puesta al día de las clásicas aventuras gráficas, como *The Secret of Monkey Island*... aunque también tiene ideas propias.



1 **A LO AVENTURA GRÁFICA.** Explora los escenarios, resuelve puzzles, interactúa con el entorno y conversa con otros personajes.



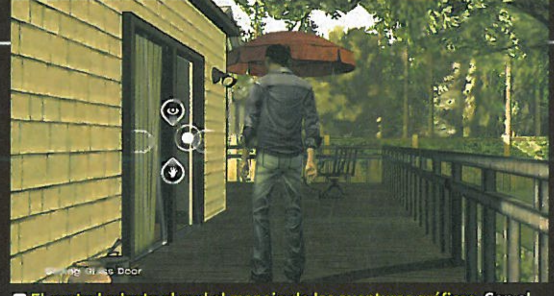
2 **DIALOGA.** Y ojo: elige bien la respuesta, porque marcarán tu relación con los personajes (a menudo tenemos límite para responder).



3 **ACCIÓN.** Hay momentos al más puro estilo *Time Crisis* (apuntamos con el stick), Quick Time Events... No es el motor del juego.



El vínculo que el jugador crea con los personajes es uno de los aciertos de *TWD*. Decidir sobre el futuro de ellos te hará sentir mal...



El control adapta al pad el manejo de las aventuras gráficas. Con el stick derecho manejamos el puntero, con el izquierdo movemos a Lee.



La estética "cartoon" preside todo el juego. Funciona bien y recuerda al cómic, pero tampoco es espectacular. Eso sí, no escatima en detalles gore...







TWD triunfa en lo narrativo y creando vínculos con el jugador. Algunos pasajes te dejarán "tocado"...

contextuales con los personajes (hablar, dar un objeto...). Y los enfrentamientos con los zombis se resuelven mediante Quick Time Events o incluso con sencillos minijuegos (movemos la retícula con el stick y disparamos con un botón). Tampoco falta algún que otro puzzle, momentos de sigilo... Pero la verdadera gracia del juego reside en los diálogos. Cada respuesta que damos significará algo para los personajes y estrecharemos o romperemos lazos según las respuestas.

De hecho, la toma de decisiones es la parte más "dura" del juego, porque en ocasiones supondrá que un personaje viva y otro muera, por ejemplo. Estas decisiones y las consecuencias que acarrean son permanentes durante los 5 episodios, lo que hace que la aventura sea muy rejugable y con muchas variables. Y si tenemos en cuenta que cada capítulo puede dejar un máximo de 2-3 horas, y que en todos ellos hay decisiones de este tipo (a veces realmente crudas), el resultado es un título duradero y entretenido, sobre todo para aquellos que disfruten con una buena aventura. Puede que técnicamente no sea una maravilla (gráficos "cartoon" correctos, pero sin sorprender), que las mecánicas sean un poco arcaicas... Pero lo cierto es que *TWD* lleva la narrativa y la implicación con sus personajes a un nuevo nivel en un videojuego. Y eso, se agradece.



No todos los capítulos son igual de vibrantes. Los 3 primeros van a más, el cuarto flojea y el quinto es el más breve... pero el mejor.



El juego llega en mayo con los textos en castellano. No hemos podido ver la traducción, pero por muy mala que sea...

TE COMERÁ EL CEREBRO CON...

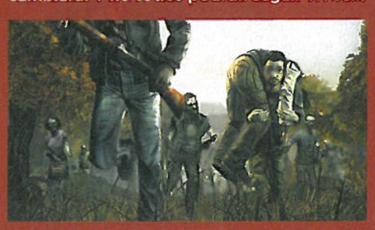
Como el cómic y la serie de TV, lo hará con su historia, sus personajes bien definidos, las situaciones y mucho más...



SITUACIONES. No sólo los zombis serán nuestros enemigos. Otros supervivientes chocarán con nosotros en diversos temas...



REJUGABLE. Con cada respuesta y decisión, tu relación con los personajes cambiará. Y no todos podrán seguir vivos...



EN CASTELLANO. Por fin podemos disfrutar del juego en disco y con los textos en nuestro idioma... y por 30,90 €.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Narración, personajes, decisiones, diálogos... Todo lo relativo a la parte aventurera.

» LO PEOR
Algún fallito técnico (tiempos de carga, ralentización...). El cuarto capítulo "flojea".

Te gustará + que... TWD SURVIVAL INSTINCT

Te gustará + que... BACK TO THE FUTURE





87	**» GRÁFICOS** Efectista uso del Cel Shading, aunque sin llegar a sorprender.
90	**» SONIDO** Buen doblaje en inglés y temas geniales en momentos dramáticos.
88	**» DIVERSIÓN** Te atrapará su guión, los personajes, las decisiones... Casi todo.
90	**» DURACIÓN** Unas 9-11 horas la primera partida, pero es muy rejugable.
NOTA 90	Una aventura gráfica puesta al día, que pone todo el énfasis en la narración y tu relación con los personajes en un caótico mundo.

CRONOLOGÍA DE UNA

1996

El lanzamiento de *Resident Evil* es el hito que marca el inicio de la infestación zombi en PlayStation. Con los años el virus se expande...

ALONE IN THE DARK - JACK IS BACK

PSONE • INFOGRAMES



La continuación del juego que inventó el survival horror en 1992, apostó más por la acción enfrentándonos a piratas y mafiosos de ultratumba.

RESIDENT EVIL

PSONE • CAPCOM



Puso de moda el terror en consola, con una ambientación sobrecogedora y un desarrollo que enganchaba. En 1998 se lanzó la versión *Director's Cut.*

AREA 51

PSONE • ATARI



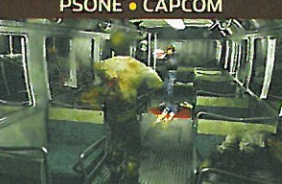
En este shooter subjetivo debemos detener una invasión alien. Eso sí, los aliens crean zombis, que son los que infestan las instalaciones del Área 51. Ahí es "ná".

1998

Resident Evil sigue marcando el ritmo. Los zombis no se han convertido aún en moda, aunque ya aparecen en todo tipo de juegos, como estos.

RESIDENT EVIL 2

PSONE • CAPCOM



El brutal cambio gráfico hace que el éxito de *RE* aumente y se convierta en un icono. Mantiene mecánicas y atmósfera, pero amplía el escenario de juego.

NIGHTMARE CREATURES

PSONE • ACTIVISION



Esta aventura de acción nos pone en el pellejo de dos héroes que deben limpiar las calles de Londres de un montón de monstruos, zombis incluidos...

MEDIEVIL

PSONE • SONY



Esta genial aventura nos enfrentaba a criaturas de todo tipo. El prota es un muerto viviente y cuando pasa por cementerios se las ve con sus primos en la muerte...

1999

Habíamos entrado en la rutina *Resident Evil* anual. Pese al éxito de la saga de Capcom la moda zombi no terminaba de despegar...

CARMAGEDDON

PSONE • SCI



Este polémico juego de conducción nos invitaba a atropellar peatones. Para ser lanzando en consola se sustituyeron los peatones por zombis con sangre verde.

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

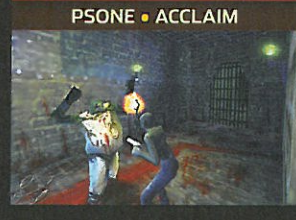
PSONE • CAPCOM



Capcom incorpora a Nemesis, un enemigo invencible que nos sigue incansable por todo Raccooon City y que aporta un plus de tensión al estallido zombi.

SHADOW MAN

PSONE • ACCLAIM



Es una aventura de terror, aunque técnicamente no es de zombis. Nos vale si tenemos en cuenta que el prota es un zombi resucitado por los poderes del vudú...

2000

Baja la fiebre de la infección y pocos zombis pasean por PSone... Aún así, la pandemia no se ha aniquilado y los no-muertos mantienen sus reductos.

GAUNTLET LEGENDS

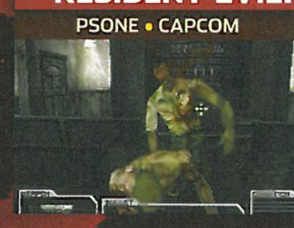
PSONE • ATARI



Esta versión del famoso arcade nos invita a recorrer docenas de mazmorras machacando a todo tipo de seres del más allá, zombis incluidos.

RESIDENT EVIL: SURVIVOR

PSONE • CAPCOM



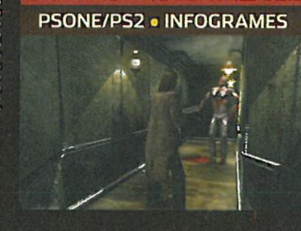
Con la fórmula *RE* agotándose, Capcom se saca de la manga este arcade de disparo ambientando en el universo *Resident Evil*, pero con más defectos que virtudes.

2001

El brote del virus zombi recobra fuerzas y nos encontramos con un año en el que los venidos de más allá de la tumba protagonizan varios juegos.

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

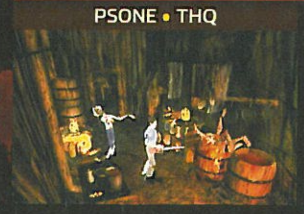
PSONE/PS2 • INFOGRAMES



Abandonada la trama original, este *Alone* está muy influenciado por *Resident Evil*. Eso sí, los monstruos son criaturas de un mundo subterráneo... Aunque parecen zombis.

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

PSONE • THQ



Igual que en la peli, el prota despierta un mal terrible al leer el libro de los Muertos, el Necronomicrón... Intentó copiar las ideas de *Resident Evil*, pero lo hizo mal...

PLAGA ZOMBI

The Walking Dead es sólo una parte del fenómeno zombi. Desde el lanzamiento de PSone, ha habido muchos títulos con los no-muertos como protagonistas... ¡Todo estos!

MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

PSONE • TAKE TWO



Viajamos a Marte para ver qué ha pasado con la colonia que no da señales de vida. No, es cosa de la reina alien: la gente se ha convertido en zombis ¡otra vez por aliens!

RESIDENT EVIL CODE: VERÓNICA X

PS2 • CAPCOM



Parecía que nos quedábamos sin *RE*, cuando Capcom lanzó esta versión revisada del *Code: Veronica* de Dreamcast. Para muchos, el último *RE* que daba miedo.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

PS2 • ACTIVISION



Ida de pinza en la que durante la II Guerra Mundial un comando aliado se infiltra en unas instalaciones nazi dedicadas a lo paranormal. Sí, también hay zombis.

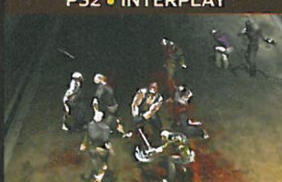
2002

Resident Evil no falta a su cita anual, aunque el fenómeno zombi vuelve a deshincharse este año. Aún así, no falta algún pequeño brote...

HUNTER: THE RECKONING WAYWARD

PS2 • INTERPLAY





Un juego de rol de acción al uso, plagado de enemigos, magia, cierto toque de peli de terror y por supuesto zombis. Para cuatro cazadores de seres de ultratumba.

RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR 2

PS2 • CAPCOM



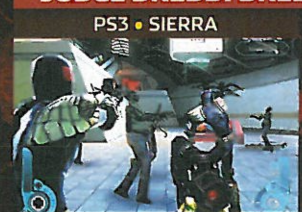
Basándose en *Code: Veronica X*, Capcom vuelve a intentarlo con otro arcade de disparo que ni funciona como juego de terror ni como juego de pistola...

2003

Un año realmente malo para los no-muertos, que ni con *Resident Evil* logran meter miedo... Bueno, sí, meten miedo por lo malos que son sus juegos.

JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH

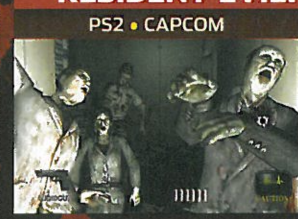
PS3 • SIERRA



Este shooter subjetivo basado en el famoso juez de los cómics nos enfrenta a una invasión zombi provocada por el malvado Dr Icarus, que busca la inmortalidad.

RESIDENT EVIL: DEAD AIM

PS2 • CAPCOM



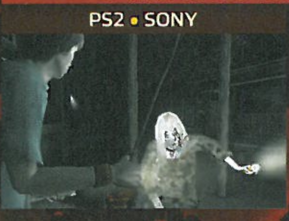
Quien la sigue la consigue y Capcom logró por fin un arcade de disparo que sin ser perfecto era divertido, sobre todo jugando con la pistola G-Con 2 de Namco.

2004

En otro año de transición para los no-muertos, con un nuevo giro de la fórmula *Resident Evil* (y de los zombis en general) nos dejó dos originales títulos.

FORBIDDEN SIREN

PS2 • SONY



Terror sicológico y miedo del bueno, encarnado en los shibitos, zombis a la japonesa. Un juego original, diferente y con una fantástica ambientación.

RESIDENT EVIL OUTBREAK

PS2 • CAPCOM



Las dos entregas de *Outbreak* se basaban en la idea de los *RE* clásicos, pero nos acompañan otros personajes con los que hay que cooperar para sobrevivir.

2005

Los No-muertos siguen protagonizando juegos, otra vez arropados por el tirón de un Resident Evil que, por fin, recupera la trama principal.

ZOMBIE ZONE

PS2 • 505 GAME STREET



Con este título salió en Europa el primer juego de la saga *The OneChanbara*. Está protagonizada por una chica en bikini que debe acabar con la invasión zombi...

DARKWATCH

PS2 • UBISOFT



Rizando el rizo: un shooter subjetivo, ambientado en el Oeste, con un héroe convertido en vampiro que lucha contra zombis, vampiros y otros seres.

RESIDENT EVIL 4

PS2 • CAPCOM



Tras arrasar en Game Cube *RE4* llegó a PS2 dando giro radical en la saga: la acción le robó el protagonismo a la exploración y los zombis... El cambio le sentó muy bien.

2006

Se mantiene la infección en unos niveles más que aceptables teniendo en cuenta que este año no hubo *Resident Evil*. Llega incluso a PSP.

INFECTED

PSP • MAJESCO



En este brutal juego de acción la Navidad se convierte en un infierno cuando los habitantes de New York se transforman en salvajes zombis por un virus.

FORBIDDEN SIREN 2

PS2 • SONY



Otra sobredosis de terror japonés, con esos peculiares zombis llamados shibitos y un peculiar desarrollo, basado en controlar a varios personajes.

ZOMBIE ATTACK

PS2 • 505 GAMES



Una cazademonios debe rescatar a los supervivientes de un edificio infestado de zombis. Eso sí, zombis-zombis, de los de los brazos extendidos. Penoso.

2007

La moda zombi crece en adeptos, pero PS2 agota su fórmula. Se empiezan a buscar juegos de zombis por doquier y *OneChanbara* es un filón.

ZOMBIE HUNTERS

PS2 • ESSENTIAL GAMES



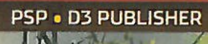
La chavala ligera de ropa de *OneChanbara* regresa con otro beat'em up de masacrar zombis que divierte de lo absurdo y exagerado que llega a ser en ocasiones.

ZOMBIE VIRUS

PS2 • ESSENTIAL GAMES



Mezcla *Carmageddon* con *Resident Evil* y *Crazy Taxi* y listo. Pilotando una ambulancia tenemos que rescatar a no infectados mientras atropellamos zombis...



DEAD HEAD FRED

PSP • D3 PUBLISHER



Un doctor loco te resucita colocando tu cerebro en un bote sobre tus hombros. Lo bueno es que puedes usar otras cabezas mientras combates contra zombis...



2008

La cosa empieza a calentarse. PSN abre las puertas a producciones de bajo presupuesto y alta originalidad en las que los zombis campan por fin a sus anchas.

THE LAST GUY

PSN • SONY



Una originalísima propuesta en la que nos movemos por las calles de ciudades reales vistas por satélite, buscando supervivientes y esquivando zombis.

SIREN: BLOOD CURSE

PSN • SONY



Retoma la idea del primer *Siren* de PS2, regresando al terror nipón, pero además tuvo la peculiaridad de ser el primer juego en venderse por capítulos en PSN.

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

PS3 • ACTIVISION



Fue el primer *COD* en incluir un modo zombi, un cooperativo que se desbloqueaba al acabar la campaña. Su éxito logró que los siguientes *COD* de Treyarch lo incluyeran.

2009

Empezaremos a ver zombis hasta en la sopa, cortesía de PSN y, este año así, con el apoyo del lanzamiento de un nuevo *Resident Evil*.

BURN ZOMBIE BURN

PSN • DOUBLESIX



Un divertido juego de acción, con múltiples guiños a los juegos de zombis clásicos y con mecánicas originales: prender fuego a una masa de zombis no tiene precio...

SHELLSHOCK 2: BLOOD TRAILS

PS3 • EIDOS

Un shooter bélico, ambientado en la guerra de Vietnam donde los seres humanos se están convirtiendo en zombis violentos... Para olvidar.

ZOMBIE TYCOON

PSN (PS3/PSP) • SONY



Curiosa mezcla de acción y estrategia en la que no debemos acabar con los zombis sino guiarlos y conquistar el mundo. La segunda parte será coss-buy PS3 y Vita.

BORDERLANDS (THE ZOMBIE ISLAND OF DR. NED)

PS3 • 2K GAMES



El genial shooter con tintes de RPG de 2K tuvo una expansión dedicada en exclusiva a zombis y otros seres de ultratumba. Y fue uno de los DLC de más éxito.

ZOMBIE APOCALYPSE

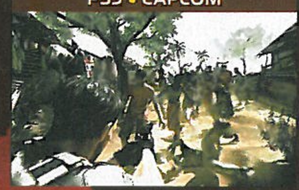
PSN • KONAMI



Un trepidante juego de acción descargable con multijugador para 4 y siete escenarios rebosantes de zombis a los que masacrar mientras rescatamos supervivientes.

RESIDENT EVIL 5

PS3 • CAPCOM



El giro hacia la acción de la saga fue más descarado aún en *RE5* y sus zombis dejan de ser lentos no muertos para convertirse en agresivos infectados. Y con cooperativo.

2010

La infección del virus zombi empieza a ser imparable. En PSN corre como la pólvora y en Blu-ray parece imparable, más allá de *Resident Evil*.

UNDEAD KNIGHTS

PSP • TECMO KOEI



En este original juego podemos encarnar a tres personajes que regresan a la vida para cumplir su venganza, creando un ejército zombi que podemos dirigir.

RDR: UNDEAD NIGHTMARE

PS3 • ROCKSTAR



Rockstar sorprendió con un juego de vaqueros en pleno siglo XXI. Y sorprendió aún más con esta expansión que además añadía zombis en una nueva trama.

BLOOD DRIVE
PS3 • ACTIVISION



¿Os acordáis de *Twisted Metal?* Pues esto es parecido: competir contra otros pilotos para destrozarlos, al tiempo que arrollamos zombis...

DEAD RISING 2
PS3 • CAPCOM



Una aventura/ beat'em up con cooperativo que nos llevó a un clon de Las Vegas infestado. En 2012 salió *Off The Record* con otro prota y trama diferente.

DEAD NATION
PSN • SONY



Los creadores del genial *Super Stardust HD* volvieron a PSN con un juego de acción zombie, en el que disparamos en todas direcciones con el stick derecho.

2011

Un año no muy prolífico en cuanto a cantidad de juegos de zombies, aunque sí fue un año decisivo para presentar nuevas ideas...

DEAD BLOCK
PSN • DIGITAL REALITY



Un curioso juego con estética "cartoon", en el que debemos repeler oleadas de zombis, en interiores y con distintos personajes, poniendo barricadas, trampas....

DEAD ISLAND
PS3 • DEEP SILVER



La acción subjetiva también quiso probar el virus zombi y el resultado fue un juego divertido, sobre todo cooperando con 3 amigos por Internet. Y ya llega la secuela...

THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL
PS3 • SEGA



El mítico arcade de disparo de Sega tuvo una nueva entrega en Wii, que fue adaptada a PS3 con nuevos niveles, compatibilidad con Move... Y muchas palabrotas.

2012

Con The Walking Dead arrasando en TV, los zombis vuelven a recibir otro impulso de popularidad, que se vuelve a notar en la cantidad de lanzamientos...

YAKUZA DEAD SOULS
PS3 • SEGA



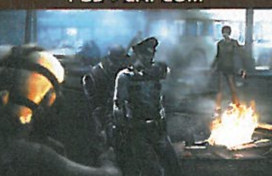
La saga mafiosa alumbró este spin off, en el los zombis invaden Kamurocho, dejando un desarrollo típico de la saga, pero con más tiros contra los zombis.

RESIDENT EVIL: CHRONICLES HD COLLECTION
PSN • CAPCOM



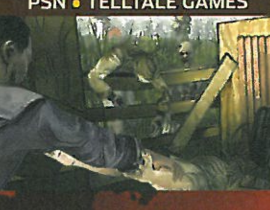
Adaptación HD de los 2 arcades de disparo de Wii, ambientados en distintos capítulos de la serie como *REII* o *Code Veronica*. Simples, pero entretienen.

RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY
PS3 • CAPCOM



Los creadores del primer *SOCOM* de PS3 apostaron por el cooperativo para 4 en el mundo de *Resident Evil*, un torrente de acción que lo aleja del terror de la saga.

THE WALKING DEAD
PSN • TELLTALE GAMES



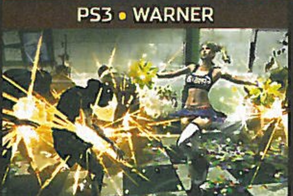
Una aventura por episodios inspirada en el cómic, con Quick Time Events, algún puzzle y diálogos y decisiones morales que revuelven las tripas a los jugadores...

ALL ZOMBIES MUST DIE!
PSN • SQUARE ENIX



Otro que sigue la línea de los clásicos como *Zombies Ate My Neighbors*, con vista aérea, multitudinarias hordas zombis y cooperativo para 4 en la misma consola.

LOLLIPOP CHAINSAW
PS3 • WARNER



En un intento por ofrecer algo distinto, este beat'em up apostó por el humor en un instituto infectado y con una animadora como protagonista.

PLANTAS CONTRA ZOMBIES
PS VITA/PSN • POPCAP



Con algo de retraso respecto a los móviles y PS3, llegó este clásico puzzle a Vita, en el que utilizamos plantas para frenar el avance de los zombis hacia nuestra casa.

AMY
PSN • LEXIS NUMERIQUE



Una original idea, en la que debemos proteger a una niña en un entorno caótico con zombis, pero que se vio lastrada por un control realmente malo. Una pena...

RESIDENT EVIL 6
PS3 • CAPCOM



La saga confirmó su claro enfoque a la acción con esta entrega, con 4 campañas, zombis mas listos (usan armas) y un montón de horas de juego.

CALL OF DUTY: BLACK OPS II
PS3 • ACTIVISION



El primer *Black Ops* (2010) también tenía zombis, pero *Black Ops II* convirtió este extra en casi una campaña nueva. Más completo y divertido que nunca.

2013

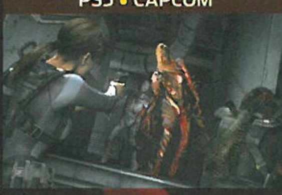
Los zombis se resisten a desaparecer y sólo en los 5 primeros meses del año hemos asistido al lanzamiento de *TWD* en disco y castellano y...

THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTINCT
PS3 • ACTIVISION



Inspirado en la serie de TV y con Daryl Dixon como prota, aquí debemos usar el sigilo para sobrevivir y poder "rapiñar" la gasolina necesaria para seguir viaje...

RESIDENT EVIL REVELATIONS
PS3 • CAPCOM



Adaptación HD del juego de 3DS de 2012, que regresa a la fórmula clásica de la saga (exploración, algún puzzle...) y añade nuevos modos, como cooperativo.

EL REGRESO DEL "SANDBOX" MÁS **CHIFLADO**

Saints Row IV llegará a PS3 el 23 de agosto. El estudio Volition ha apostado por la vía de lo hilarante para firmar un título que será un festival de locuras. El protagonista será el presidente de Estados Unidos y deberá parar una invasión alien a base de superpoderes.



PS3 | VOLITION | AVENTURA | 23 DE AGOSTO

El género del "sandbox" se ha erigido como uno de los estandartes de la industria de los videojuegos a lo largo de la última década, desde que *Grand Theft Auto* lo popularizara. Han sido muchas las sagas que han apostado por mundos abiertos en los que pasearse con total libertad mientras se hace el cafre, pero ninguna lo ha hecho de un modo tan desenfadado y alocado como *Saints Row*. Tras el desmantelamiento de THQ, los derechos de la franquicia fueron adquiridos por Deep Silver, que no ha titubeado a la hora de anunciar, rápidamente, la cuarta entrega.

Para armar su nueva propuesta, Volition Games, el estudio responsable de la saga, ha sido pragmático: ha recuperado algunos de los planteamientos que tenía pensados para *Enter the Dominatrix*, un contenido descargable que debía haber salido para *Saints Row the Third*, pero que dado a su enorme potencial, prefirieron aparcar y usar algunas de sus ideas para otra entrega. A partir de aquel DLC cancelado, el estudio estadounidense ha fraguado un juego totalmente nuevo que llevará las señas humorísticas y desenfrenadas de la saga a una nueva dimensión.

El presidente de USA, contra los alienígenas. En *Saints Row IV*, las guerras de pandilleros y mafiosos dejarán paso a la lucha contra una misteriosa invasión alienígena. Será casi como un "spin off", al más puro estilo de *Red Dead Redemption: Undead Nightmare*, el DLC del "sandbox" de Rockstar, que nos enfrentaba a legiones de zombis. Para que el asunto suene aún más disparatado, al poco de comenzar la aventura el líder de los Saints se convertirá en el presidente de los Estados Unidos, como el primer paso para expulsar del planeta a los extraterrestres. Podremos personalizar al protagonista a nuestro antojo: por ejemplo, se le podrá ataviar con un sombrero de copa y un chaleco de barras y estrellas, al más puro estilo del Tío Sam. Siguiendo la línea de aventuras como *Prototype* e *Infamous*, el protagonista dispondrá de superpoderes. Podrá correr a toda pastilla, planear por el cielo, lanzar rayos de hielo o mover objetos por medio de telequinesis. Esa será la principal novedad jugable, pues, además de aportar un enfoque disparatado y original, dará pie a múltiples estrategias para progresar en las misiones. Además, podremos interactuar con el entorno, por ejemplo, transformando a »



La ciudad de Steelport volverá a convertirse en un campo de batalla, pero esta vez nuestros enemigos no serán mafiosos, sino alienígenas.

Los poderes especiales serán una parte fundamental de la jugabilidad. Habrá infinidad de variantes para superar las misiones.

ROW®

UN "SANDBOX" CON SOLERA

Con permiso del intocable *Grand Theft Auto*, Saints Row es uno de los "sandbox" con una trayectoria más longeva, pese a haber empezado en la actual generación de consolas. La saga de Volition se dio a conocer en 2006, con una primera entrega que bebía mucho de *GTA: San Andreas*, pues se basaba en las guerras de pandilleros, pero con un tono más desenfadado. Poco a poco, ha evolucionado hasta lo que es hoy:



La primera entrega de *Saints Row* salió para Xbox 360 en 2006. Estuvo en desarrollo para PS3 (en PlayManía llegamos a probar esa versión), pero al final fue cancelada.



Saints Row 2 vio la luz en 2008 y fue la primera entrega en aparecer para PS3, pues la consola de Sony ya estaba en el mercado (al contrario que cuando salió el primer *Saints Row*).



Saints Row the Third apostó con muchísima fuerza por la hilaridad y la locura. Los vehículos especiales y las armas más estrambóticas se adueñaron de las calles de Steelport en 2011.



El líder de los Saints se convertirá en el presidente de Estados Unidos al poco de comenzar la aventura. Mirad qué elegante irá.

INFLUENCIAS

Saints Row IV contará con influencias claras. Los superpoderes recuerdan inevitablemente a *Infamous* y *Prototype*. En el primero, Cole McGrath disponía de diversas habilidades, con la peculiaridad de desarrollar una personalidad buena o mala, según el uso. En el segundo, Alex Mercer podía recorrer libremente la ciudad de Nueva York, con poderes como el de planear.

INFAMOUS

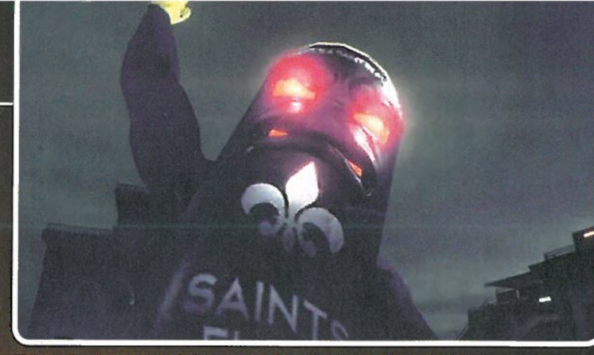


PROTOTYPE





Las armas alienígenas serán una garantía de humor. Habrá una para "hinchar" las cabezas de la gente y otra para hacerla bailar.



Los alienígenas tendrán una morfología de lo más variada. Fijaos, si no, en esta versión vivificada de una lata de refresco. Padece de un humor de perros.





Los vehículos futuristas serán la principal forma de moverse por Steelport. Habrá coches, motos e incluso un destructivo "monster truck".

Su disparatada propuesta de humor, superpoderes y alienígenas será un nuevo soplo de aire fresco para el género del "sandbox".

» personas y vehículos en hielo para luego lanzarlos y hacerlos pedacitos. En cuanto a las armas, habrá infinidad de utensilios alienígenas, como pistolas de baile y pistolas para hinchar o deshinchar a los enemigos, lo que garantizará las risas y la chanza.

Steelport, un lugar con mucho que hacer. Para aumentar la rejugabilidad del título, al final de cada misión, recibiremos una puntuación (oro, plata o bronce). En algunas de ellas nos enfrentaremos a enemigos de lo más temibles, como un berserker. Sin embargo no habrá nada que temer, pues si lo deseamos, podremos incluso jugar en cooperativo con un amigo (eso sí, no habrá un multijugador con modos competitivos).

Igual que en la tercera entrega, Steelport volverá a ser la ciudad donde se desarrolle la acción. Sin embargo, tras la invasión alienígena, su estética estará muy cambiada, con un tono futurista. Habrá nuevas áreas y, gracias a los superpoderes, podremos acceder a los tejados. Además, podremos hacerles todo tipo de perrerías a los peatones que encontremos por la calle, como tirarnos por el suelo y golpearles en el bajo vientre para ver cómo se retuercen de dolor. Por supuesto, no faltarán los vehículos para desplazarse. Entre ellos, destacarán un "monster truck" y un robot de combate. *Saints Row IV* verá la luz en PS3 el 23 de agosto, para aprovechar la típica sequía de lanzamientos estivales. Su disparatada propuesta de humor, superpoderes y alienígenas promete ser un nuevo soplo de aire fresco para el género del "sandbox". Nunca un presidente de Estados Unidos, pandillero para más señas, había tenido ante sí un desafío semejante.

Guiño aquí y guiño allá

Saints Row IV será un título que se reirá de sí mismo a mandíbula batiente, pero también de otros juegos y clichés del mundo contemporáneo mediante numerosos guiños. Sin ir más lejos, la idea de un político-superhéroe recordará en buena medida al actor de acción Arnold Schwarzenegger, que fue gobernador de California. No faltarán las referencias a diversas sagas de ciencia ficción, como *Matrix* (algunos trajes recordarán a los de Neo, Trinity y compañía) e incluso *Mass Effect*, pues el rostro del líder de los Saints será calcado al del comandante Shepard. La película *Desperado* también será parodiada, pues habrá un "skin" de lanzacohetes con forma de funda de guitarra. Son sólo algunas muestras de las muchas referencias que podremos encontrar.



Las armas darán pie a muchas parodias, como la de la funda de guitarra que hacía las veces de transportador de armas en la película "Desperado". Tampoco faltarán guiños a la estética "Matrix".



El aspecto físico del líder de los Saints os resultará vagamente familiar. No será comandante de la Normandía, la nave de *Mass Effect*, pero no le costaría mucho hacerse pasar por el comandante Shepard.

EL PRESIDENTE SERÁ UN SUPERHÉROE

El protagonista de *Saints Row IV* será el presidente de Estados Unidos, pero no será esa su mayor peculiaridad, sino la de disponer de poderes especiales con los que ajusticiar a los malignos alienígenas invasores. El personaje podrá correr a toda pastilla y dar grandes saltos hacia el cielo para luego dejarse caer planeando, como si llevara un paracaídas. Asimismo, podrá pegar poderosos puñetazos contra el suelo, al más puro estilo de Linterna Verde. Del mismo modo, será un maestro de la telequinesis, lo que le permitirá hacer levitar diversos objetos. Otra habilidad será la de proyectar rayos de hielo con los que congelar a todo lo que se ponga por delante. Todos esos poderes se desbloquearán progresivamente y es probable que haya muchos más, que harán que la aventura sea muy variada.



La supervelocidad convertirá al protagonista en un Usain Bolt de la vida. Podremos recorrer grandes distancias en muy poco tiempo, más rápido que a bordo de cualquier vehículo.



La capacidad de vuelo será una garantía para llegar rápidamente a cualquier emplazamiento, sin necesidad de tener que estar dando rodeos o esquivando a la policía.



La fuerza bruta también estará a la orden del día. Por ejemplo, los vuelos por el aire se podrán culminar con puñetazos que generarán una espectacular onda expansiva.

ENTREVISTA A JIM BOONE Y SCOTT PHILIPS

"LA SALIDA DE *GTA V* NO NOS ASUSTA: SON JUEGOS MUY DISTINTOS"

En nuestra visita a la presentación del juego en Londres pudimos hablar con Jim Boone y Scott Phillips, productor y diseñador respectivamente, que nos contaron los detalles de su nueva locura.

Jim Boone contestó a las preguntas de nuestro enviado Rafa Aznar.

Pregunta. ¿En qué momento se os ocurre tomar este camino de locura absoluta para la saga *Saints Row*?
Jim Boone. Estuvimos mucho tiempo pensando por dónde continuar. *The Third* era ya un título cumbre para nosotros, así que nos dijimos: "¿Qué demonios podríamos hacer para ir un paso más lejos?". Eso nos llevó a este camino, teniendo siempre en mente que, fuera lo que fuera, tenía que ser algo aún más divertido. Nunca nos planteamos volver al tono menos alocado de *Saints Row 2*, sino que queríamos ir aún más allá. La respuesta de la gente a la tercera entrega fue muy buena, porque no hay ningún juego similar, con una experiencia tan fresca.
Scott Phillips. El mayor problema fue decidir cómo ir un paso más allá. ¿Zombis? ¿Misiones en Marte? No teníamos un plan definido desde el principio, sino que fue saliendo.

P. ¿Cómo llegáis a la idea de convertir al líder de los Saints en el presidente de Estados Unidos?
JB. No es tan extraño. En Estados Unidos, por ejemplo, Arnold Schwarzenegger llegó a ser gobernador de California. Hay cierto realismo. El protagonista de *Saints Row IV* es una celebridad y pensamos en convertirlo en presidente. Es una idea ridícula, pero cuando coges el mando te dices a ti mismo: "Mira, soy el presidente de Estados Unidos". Es algo hilarante, pero que encaja con la naturaleza de la saga.
SP. Sí. Es una especie de delirio de grandeza: al protagonista no le basta con conquistar una ciudad, sino que quiere el país entero. Es una lógica alocada de querer ser el mejor y el más grande.

P. ¿Habéis conseguido darle una coherencia argumental a toda esa locura?
JB. Absolutamente. Hemos pasado mucho tiempo desarrollando las bases argumentales. Por ejemplo, cuando empieza el juego aún no eres el presidente. Llegas a serlo rápidamente, pero queríamos que el jugador experimentara el proceso de cómo lo logra. También mostramos la llegada de los alienígenas a la Tierra y las abducciones que empiezan a ejecutar. Hemos trabajado mucho en mostrar cómo se llega a esa situación tan alocada: habrá cinemáticas que explicarán por qué se ha generado ese desmadre.
SP. Sabíamos dónde queríamos empezar el juego y dónde acabarlo. Para el medio teníamos algunas ideas, así que el mayor desafío fue darle coherencia a la historia.

P. El juego dará muchas posibilidades al usuario, en materia de armas y poderes. ¿No hay riesgo de que, al final, se acaben utilizando sólo un par de ellos?
JB. Las posibilidades de elección del jugador son fundamentales para nosotros, pero todas son igual de divertidas. Por ejemplo, hay gente a la que no le gusta conducir y prefiere usar superpoderes... En cambio, hay otras personas a las que les encanta manejar vehículos. Está a tu elección decidir cómo divertirte.

P. Dentro de los "sandbox", *GTA* es una saga que tiene el encanto de mostrarnos una ciudad diferente cada vez. En cambio, en *Saints Row*, sólo hemos tenido Steelwater, en las dos primeras entregas, y Steelport, en la tercera y la cuarta. ¿Por qué?
JB. *GTA* se vuelca mucho en las ciudades, sí, pero nosotros preferimos centrarnos en la diversión: en las armas que puedes usar, en las experiencias que puedes vivir... Para nosotros la ciudad no importa tanto como la experiencia. En *Saints Row IV*, Steelport tiene más o menos el mismo tamaño que en la tercera entrega, pero hay nuevos elementos, como instalaciones alienígenas. Es una versión más perversa de la ciudad. También hay nuevas localizaciones fuera de la urbe y una estética totalmente diferente.
SP. Tras introducir la idea de los poderes, la ciudad se convierte, prácticamente, en un lugar nuevo, ya que ya no sólo nos movemos por las calles, sino también por los edificios o el cielo, en todas las direcciones.

P. ¿Sigue habiendo modo cooperativo? ¿Y habéis pensado en introducir un multijugador competitivo?
JB. Sí, el cooperativo sigue presente. En cuanto al multijugador competitivo, no lo hemos considerado oportuno. En mi opinión, dentro de los juegos en mundos abiertos la gente no quiere modos competitivos, porque se diluyen en medio de lo grande que es el mapa.

P. ¿Hay visos de lanzar el título para las consolas de nueva generación, como PS4?
JB. Ahora mismo, no hay planes. Sólo está previsto para PS3, Xbox 360 y PC. Todo dependerá de cómo funcione el título y de lo que diga Deep Silver, pero de momento no lo tenemos en mente. Queremos hacer el mejor juego posible, no simplemente lanzarlo por lanzarlo aprovechando que salen nuevas consolas.

P. El juego sale el 23 de agosto, apenas un mes antes que *GTA V*. ¿No os asusta competir con un título así?
R. Los lanzamientos de los dos títulos están cercanos en el tiempo, y sabemos que *GTA V* va a vender 20 millones de copias sin problema, pero no nos asusta. En términos de competencia, *Grand Theft Auto* puede ser tan rival nuestro como lo es *Assassin's Creed*. Son juegos totalmente diferentes. Por ejemplo, *Saints Row the Third* salió el 15 de noviembre de 2011, el mismo día que *Assassin's Creed Revelations* y funcionó muy bien. Creemos que, esta vez, va a ser igual, porque son dos títulos distintos.



5 RAZONES para no olvidarnos de Playstation 3

Con el anuncio de PS4 y su lanzamiento para este mismo 2013, parece que PS3 está ya muerta... ¡Pero no! Aún quedan algunos de los mejores juegos por llegar, unas maravillas técnicas que nos harán plantearnos si el lanzamiento de PS4 no es precipitado...

No es un fenómeno nuevo, pero quizá en esta generación se esté acentuando más. Nos referimos al incremento de calidad de los juegos durante el relevo generacional, a cómo los últimos lanzamientos para una consola no tienen nada que envidiar a los primeros que vemos en su sucesora. Así lo vivimos en los últimos días de PS2, cuando recibió títulos como *God of War II* con PS3 ya a la venta. Pues bien, en el caso de PS3 parece que la veterana consola de Sony no se quiere ir sin dejarnos un muy grato sabor de boca, llevando este fenómeno un poco más lejos. Parte puede deberse a que los nuevos motores gráficos, como el Fox Engine de Kojima Productions, es compatible con ambas generaciones de consolas. O, lo que es más usual: los estudios ya conocen mucho mejor las tripas de la consola veterana y pueden llevarla un poco más allá. Así, aparte de los 10 juegos exclusivos de PS3 que publicamos hace un hace un par de meses (y que algunos están aún por llegar, como *The Last of Us* o *Beyond*), todavía quedan algunas joyas multiplataforma por aparecer, como *GTAV*, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, *Castlevania Lords of Shadow 2* o *Battlefield 4*... Y estos son sólo los que sobresalen, aunque aún hay mucho y muy bueno para seguir soñando (y jugando) con PS3.



GTAV ofrecerá una versión de Los Santos mucho más grande, actualizada y detallada que en *San Andreas*. Habrá mucho para hacer.

Ciclo solar mejor recreado, climatología variable con realistas tormentas... *GTAV* va a cuidar hasta los detalles más nimios.

Cada uno de los 3 protagonistas tendrá su propio arco argumental... Aunque con todos podremos hacer el cabra, como en otros *GTA*.

PS3 ROCKSTAR AVENTURA DE ACCIÓN 17 DE SEPTIEMBRE

» ¿El mejor "sandbox" de esta generación?

Los mundos abiertos han alcanzado nuevas cotas de calidad en PS3 gracias a *GTAIV*, *Skyrim* y otros muchos títulos. Pero, ¿será *GTAV* su culminación? Parece que sí...

Han bastado dos trailers y cerca de 30 imágenes para tener a medio mundo loco con la llegada de *GTAV*. Eso y que desde el lanzamiento de *GTAIV* han pasado 5 años, tiempo mas que suficiente para dejar reposar la saga y volver con ideas nuevas. Así, para empezar, el mundo de la mafia dejará paso a una historia más madura, centrada en un grupo de 3 ladrones de bancos, cada uno con su historia y problemática personal (desde un maduro con problemas familiares a un desequilibrado de gatillo fácil). Y, como ya comentamos hace unos meses, una de las primeras novedades es que podremos cambiar de personaje prácticamente en cualquier momento, independientemente de la distancia que los separe, pudiendo así visitar rápidamente distintas zonas del mapeado o incluso seguir la historia del personaje que queramos. También habrá misiones para el grupo donde podremos cambiar de personaje para vivir la misión desde distintas perspectivas. Y hay más: el mapeado será mucho más grande, habrá más tareas opcionales y minijuegos que nunca (algunas específicas de cada uno de los 3 protagonistas), habrá una gran variedad de vehículos (voladores incluidos)...

Gracias a las últimas imágenes facilitadas por Rockstar se desvelan y confirman otras novedades no menos interesantes, como la existencia de un mundo submarino tan grande, rico y variado como lo que nos espera en la superficie. Tendremos equipo de buceo, batiscafos, diferentes especies acuáticas... Del mismo modo, esta nueva recreación de Los Santos y sus alrededores también ofrecerá una visión más orgánica y viva que las ciudades vistas en otros juegos de la saga, con un ciclo noche/día más creíble (ojo a los efectos de luz y sombra) o una climatología dinámica que nos dejará hasta impresionantes tormentas eléctricas. Este giro hacia un mayor realismo también se notará en otros detalles, como el manejo de los coches (quieren transmitir que, a la hora de conducir, las sensaciones no sean tan arcade). Pero tranquilos, que el juego tampoco pretende ser un "simulador" y buscará ofrecer la diversión típica de los *GTA*, ya sea gracias a unos ácidos diálogos, emisoras de radio repletas de gracietas (contará con una banda sonora llena de temas licenciados) y misiones de lo más variado, aunque ya han avisado: *GTAV* ofrecerá la mejor "recreación" de un atraco a un banco jamás vista en un juego. Tampoco faltarán modos online, aunque por ahora sólo se ha confirmado que el sistema de bandas de *Max Payne 3* se mantendrá. A la vista de todo esto, parece claro que *GTAV* quiere despedirse de esta generación por todo lo alto, con unos valores de producción realmente elevados. Con un juego así... ¿quién necesita pasar a la Next Gen?

Ground Zeroes y *The Phantom Pain* juntos serán *Metal Gear Solid V*. *GZ* será un prólogo de *TPP*, que será una experiencia en mundo abierto mucho más grande y ambiciosa...

2

PS3 | KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN | 2013

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

» Vuelve el hijo "pródigo" de la tecnología

Tras muchos meses de rumores, presentaciones extrañas y poca información clara, Hideo Kojima por fin ha presentado la quinta entrega de *Metal Gear Solid*, en la que de nuevo volverá al pasado, a los años 70-80...

En 2008, un año después de la puesta de largo de PS3, Konami lanzó *Metal Gear Solid 4*, un juego "adelantado" a su tiempo y que fue una de las primeras muestras reales del potencial técnico de la tercera consola de sobremesa de Sony. Usó los discos bluray de doble capa, texturas sin comprimir... Ahora, con PS3 entrando en su ciclo final de vida, Kojima Productions vuelve a tensar su músculo para demostrar que la veterana consola de Sony aún tiene capacidad para sorprender técnicamente. Y lo hará, cómo no, con la quinta entrega de *MGS*, sobre el que ya se han desvelado algunas de sus incógnitas... De hecho, tal cual ha explicado el propio Kojima, *MGSV* estará compuesto por *Ground Zeroes* (el juego en mundo abierto que se desveló en septiembre del año pasado) y *The Phantom Pain*, el misterioso título que se anunció en diciembre como obra de Moby Dick Studios. Aún no se sabe cómo comercializarán ambos títulos, si juntos en un disco, por separado o si uno de ellos será una descarga digital, pero lo que sí está claro que es que *GZ* será un preámbulo de *TPP*, en el que aprenderemos los necesario sobre el sigilo y la infiltración en un mundo abierto. Y *TPP* ahondará en esa idea, pero en un mundo aún más grande. Ambos juegos estarán interconectados argumentalmente, siendo *Ground Zeroes* una aventura que se desarrolla 9 años antes de *TPP*. En ella asistiremos a los últimos días de "Militaires Sans Frontières" (MSF), la organización paramilitar de Big Boss que protagonizó *Peace Walker*. Aquí nos espera un nuevo enemigo con la cara quemada (hay muchas teorías sobre quién es este personaje, como Hot Coldman) y su enorme ejército, quienes de un modo u otro acabarán arrasando las instalaciones de la MSF. Y todo parece apuntar a que, en nuestra huida, Master Miller, Big Boss y un misterioso personaje resultarán heridos de gravedad, hasta el punto que Big Boss entrará en parada cardíaca y se quedará en coma... Nueve años después Big Boss despertará en un hospital, dando el pistoletazo a lo que será *The Phantom Pain*.

El título hace referencia a la sensación de dolor que algunos pacientes sienten en una zona amputada que ya no tienen, en clara alusión al brazo biónico que Big Boss tendrá en su nueva aventura. El resto de detalles son bastante escasos, salvo que Big Boss intentará escapar del hospital en compañía de un misterioso hombre con la cara vendada, que sus movimientos son torpes tras 9 años de coma y que aparecerán personajes que recuerdan a enemigos clásicos de la saga, como Psycho Mantis. En cualquier caso, parece que asistiremos al nacimiento de una nueva organización paramilitar, Diamond Dogs... Pero más allá de todo esto, que resulta muy, muy atractivo, está el uso del nuevo motor gráfico Fox Engine. Este nuevo motor gráfico promete ser muy versátil, siendo posible usarlo con la actual generación de consolas como con la siguiente, dejando unas impresionantes sensaciones con su primera exhibición real en la Games Developer Conference. Kojima mostró el juego corriendo sobre un PC, pero no detalló si PS3 sería capaz de ofrecer algo igual... Aunque viendo el acabado de *MGS4* en 2008 no nos extrañaría lo más mínimo. Con este nuevo motor el tratamiento de la luz y la sombra es uno de los principales elementos, consiguiendo así recrear de forma mucho más realista objetos y personajes. Su calidad es tal que, viendo el juego y las primeras demos de PS4, uno se pregunta si realmente la nueva generación es necesaria, porque de verdad, es impresionante. Ahora sólo queda cruzar los dedos para que llegue pronto y, a ser posible, con *GZ* y *TPP* juntos en un disco.



9 años separarán la trama de *Ground Zeroes*, donde Big Boss entrará en coma, de *Phantom Pain* donde despertará con una mano cortada...

Una vez recuperado, Big Boss formará parte de los Diamond Dogs, una nueva fuerza paramilitar de la que poco se sabe...

David Hayter, la ronca voz americana de Snake y Big Boss, no estará en *MGSV*. Kojima afirma que el juego será diferente y quiere que las diferencias se noten hasta en la voz...

El desarrollo de *MGSV* será el propio de un mundo abierto, en el que habrá opciones nuevas en *MGS*, como conducir vehículos.

El nuevo motor gráfico "Fox Engine" de Kojima Productions promete dejar un acabado superior a todo lo visto en esta generación.

El argumento de *Battlefield 4* tendrá un tono más humano y emocional que de costumbre. Sólo manejaremos a un soldado.

3

PS3 ELECTRONIC ARTS SHOOT'EM UP OTOÑO

BATTLEFIELD 4

El drama de la guerra contemporánea

El estudio DICE vuelve a la carga con una nueva entrega de su shooter bélico, que dará más importancia a la campaña y que hará uso del espectacular motor gráfico Frostbite 3.

EA por fin ha quitado el seguro del arma: *Battlefield 4* se mostró en sociedad en una multitudinaria presentación en Estocolmo, por medio de una espectacular demo de diecisiete minutos, que se corresponde con el prólogo del juego y que transcurre en Bakú, la capital de Azerbaiyán.

El escuadrón Tombstone, del ejército de los Estados Unidos, será el protagonista de esta guerra. Nosotros controlaremos a Recker, que empezará siendo un "mandao" para, poco a poco, transformarse en un líder. China y Rusia, las otras dos grandes potencias mundiales de los últimos tiempos, estarán metidas en el ajo. De hecho, el argumento nos conducirá hasta China (parece casi confirmada la presencia de Shanghái como escenario).

La demo se abría con Recker, Dunn, Irish y Pac, los soldados del equipo Tombstone, atrapados en los amasijos de un vehículo que acababa de caer al fondo del mar. Para escapar, uno de ellos, muy malherido, le decía a otro que utilizara su pistola, para reventar el cristal y tratar de salir hasta la superficie. Al ir a apretar el gatillo, la imagen se fundía a negro y nos remitía a un flash-back de quince minutos atrás, para saber el porqué de esa situación.

A lo largo de la demo, el escuadrón Tombstone debía atravesar una escuela parcialmente inundada, acometer un tiroteo desde una ventana elevada o cruzar un enorme descampado, con helicópteros amigos y enemigos de por medio. Tras el derrumbe de un edificio, asistiamos al horror de ver cómo el sargento Dunn quedaba atrapado bajo los escombros, con la consecuencia de tener que amputarle la pierna con nuestro puñal. Luego tocaba emprender la huida a bordo de un vehículo, hasta acabar en el fondo del mar, tras derribar un helicóptero.

Frostbite 3, un cóctel molotov de destrucción

Una de las principales características de *Battlefield 4* es que hará gala de un nuevo motor gráfico, el Frostbite 3. Éste se traducirá en un festival de efectos. Los de destrucción, que afectarán a la jugabilidad, se llevarán la palma (proyectiles de helicóptero que destrozarán zonas enteras, ascensores que caerán a plomo, llamas, escombros, chispazos...), pero los atmosféricos y ambientales también serán un deleite para la vista: charcos de agua, haces de luz colándose por las ventanas, cortinas mecidas por el viento, las texturas de la ropa... Por si fuera poco, los rasgos emocionales de los personajes serán tremendos.

Battlefield 4 aumentará su apuesta por el modo Campaña, después de que la de la tercera entrega fuera un tanto insípida. La principal novedad es que habrá una mayor libertad de actuación. Así, habrá una variedad mayor de situaciones, para que podamos hacer un uso táctico de los entornos y superar un mismo nivel de múltiples formas, por ejemplo, usando o no los vehículos que nos encontremos. Del multijugador no se sabe nada aún, pero promete ser aún más salvaje que el de *Battlefield 3*.

■ La destrucción incidirá en la jugabilidad. Podremos derribar diversas estructuras para abrir caminos y flanquear a los enemigos.



AL HABLA CON DICE

"El Frostbite 3 dará pie a un componente más humano, dramático y creíble"

En nuestra visita a las oficinas de DICE en Estocolmo, hablamos con Lars Gustavsson, director creativo de *Battlefield 4*, que nos contó algunos de los entresijos del desarrollo.

P. Tras la buena acogida de *Battlefield 3*, ¿cuál ha sido el camino a seguir en esta cuarta entrega? ¿Qué mejoras vamos a encontrar?
R. Una de las principales quejas fue que la campaña de *Battlefield 3* no era tan buena como el multijugador: estamos trabajando mucho en ese apartado.

P. ¿Qué argumento nos va a presentar *Battlefield 4*?
R. El desarrollo nos acabará llevando a China, pero no queremos que se sepa mucho más. Cuando hacemos una historia nos gusta incidir en lo humano y lo dramático, de modo que todo sea creíble. En la tercera entrega había varios personajes y saltos temporales y a algunos jugadores les podía resultar demasiado lioso. En cambio esta vez sólo habrá un personaje controlable y será más fácil establecer emociones y relaciones personales.

P. En la demo nos acompañaba un pelotón de tres soldados más. ¿Hay alguna posibilidad de que la campaña incluya modo cooperativo?
R. Hemos decidido no incluir cooperativo. Lo tuvimos en la última entrega, en ciertas misiones alternativas, pero aquí nos dificultaba algunas de las características que queríamos introducir, como la mayor libertad en el campo de batalla para tomar decisiones.

P. En los "teaser trailers" que habéis ido mostrando últimamente se daba a entender que el juego podría incluir batallas marítimas y aéreas...
R. En el multijugador podremos jugar con vehículos adaptados a las tres superficies, pero estamos intentando adaptar a la campaña muchas características de los modos online. En la demo, en la parte del descampado, podemos decidir si usar o no el vehículo que hay. Del mismo modo, podremos solicitar apoyo aéreo a los helicópteros, que se adaptarán al entorno teniendo en cuenta si, por ejemplo, los enemigos se han cobijado. Habrá más herramientas, más vehículos y más destrucción. Tú eliges cómo jugar.

P. En la demo, en la parte superior de la pantalla, se veían iconos relacionados con posibles funciones sociales del juego. ¿En qué van a consistir?
R. Con *Battlefield 3* dimos un gran paso. Antes había muchas comunidades online, pero era difícil encontrar noticias sobre la saga o gente con la que hablar. Por eso creamos el sistema Battlelog, que se aprovechó para conectarlo con el multijugador. Ahora queremos que también haya una conectividad con la Campaña: el multijugador se centra en tus amigos y en ti, como un cuartel general, y eso queremos introducirlo en la historia.

P. Supuestamente, la gente que reservó *Medal of Honor Warfighter* tendrá acceso a una beta de *Battlefield 4*. ¿Para cuándo?
R. Será en algún momento del próximo otoño. Habrá múltiples formas de acceder a esa beta: para los que adquirieron la edición limitada de *Medal of Honor Warfighter*, para los que reserven *Battlefield 4* en Origin y para los usuarios Premium que estén registrados en nuestra comunidad.

P. ¿Cuáles son los principales novedades que va a introducir el motor Frostbite 3, en comparación con la segunda versión?
R. Muchas. La primera es la "reescalabilidad", que permite superar los límites de la actual generación. Lo segundo es el componente humano, dramático y creíble que introduce, con nuevas animaciones y una nueva IA que se mueve por el entorno de forma más autónoma. Lo tercero es el dinamismo del campo de batalla: destrucción, impactos...

P. Vuestro estudio es el responsable de *Mirror's Edge*, uno de los títulos más originales de esta generación. ¿Para cuándo un *Mirror's Edge 2*?
R. (risas) ¿Quién sabe? Me lo han preguntado muchas veces. Me encanta Faith y me encanta *Mirror's Edge*. Estamos orgullosos del trabajo que hicimos y nos alegra saber que la gente se acuerde. Ahora, estamos centrados en *Battlefield 4*, pero, en algún momento, nos gustaría retomarlo.

■ La ciudad de Bakú será el punto inicial de la misión. Los edificios que se ven al fondo, las Flame Towers, existen en la realidad.

■ El motor gráfico Frostbite 3 permitirá la acumulación de infinidad de efectos visuales en pantalla, tan espectaculares como éstos.

Lords of Shadow 2 cerrará la historia de la saga de Drácula y lo hará con una brillante puesta en escena, nuevo sistema de combate... y mucho más.

4

PS3 | KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Castlevania 2 Lords of Shadow

» El verdadero señor de la noche vuelve a PS3

Drácula protagonizará el que está llamado a ser el Castlevania 3D más grande de todos los tiempos, un desarrollo español capaz de competir de igual a igual con las mayores producciones internacionales.

Pocos juegos desarrollados en España han alcanzado una repercusión tan importante como *Lords of Shadow*, una "revisión" de la historia de *Castlevania* y el vampiro Drácula narrada por el estudio madrileño Mercury Steam. Prueba de su éxito es que *CLOS* alcanzó en 2010 el primer puesto de las lista de ventas de los EE.UU. y fue el segundo juego más vendido de Konami en ese año. Ahora, tres años después, ya están en disposición de mostrar más detalles sobre esta impresionante secuela. Y cuando decimos impresionante nos quedamos cortos: una de nuestras primeras preguntas tras verlo fue si realmente era un juego de PS3...

Lords of Shadow 2 continuará justo tras los hechos del primero y de *Mirror of Fate*, el juego de 3DS que sirve de puente con la secuela y que se lanzó hace un par de meses. Pero tranquilos, que si no los habéis jugado, no pasa nada: *CLOS2* nos resumirá lo necesario para que no perdamos detalle. Nosotros hemos podido ver ya los primeros compases del juego, en los que ya se pueden apreciar algunas de sus novedades y cambios. Todo comenzará con una secuencia de acción de unos 20 o 30 minutos de en la que veremos a Gabriel, ya transformado en Drácula, que está siendo asediado en su castillo. En ella pudimos ver que ahora podremos controlar la cámara con el stick derecho, que los gráficos (iluminación, sombras, paleta de texturas...) serán muy, muy superiores gracias al nuevo motor gráfico Mercury Engine 2.0 o que el sistema de combate y evolución de Gabriel será mucho más profundo.

Contaremos con tres armas: el clásico látigo, la espada del vacío y las garras del caos. Cambiar entre una y otra será tan sencillo como pulsar L1 o R1 y cada una será idónea para determinados enemigos o situaciones. Así, con las garras podremos destruir las protecciones de los enemigos, mientras que la espada nos permitirá recuperar vida. Eso sí, para poder usar algunas de estas habilidades tendremos que rellenar de sangre la barra de "focus" (golpear, esquivar y no sufrir daño), lo que hará que los enemigos vayan soltando más sangre. Y aún hay más: cada arma tendrá su propio árbol de combos y habilidades, que iremos desbloqueando con la experiencia ganada; usando ese combo lo dominaremos y podremos transferir esa "maestría" al arma para que nos dé habilidades extra. Todo sin olvidar las habilidades vampíricas de Drácula, que nos permitirán convertirnos en niebla, dominar mentalmente a un enemigo... Y las novedades no acaban aquí: el juego transcurrirá en una enorme ciudad (inspirada en Londres y New York) que podremos recorrer como queramos e ir en todas direcciones, así como el gigantesco y laberíntico castillo de Drácula. Por su parte, las zonas de plataformas se intercalarán aún mejor con la acción (mientras trepamos podremos usar los proyectiles enemigos para reventar zonas del escenario) e incluso nos han recordado a *Uncharted*, con partes que se desmoronan a nuestro paso. Son sólo algunos detalles, pero *CLOS2* va a ser sin duda una de las creaciones españolas más importantes de todos los tiempos. Ya lo veréis...

Así luce el juego en PS3, un brutal despliegue técnico que estará entre lo mejorcito de esta generación.

Contaremos con 3 armas: un látigo, la espada del vacío y las garras del caos...

El motor Mercury Engine 2.0 mostrará unos efectos de luz y sombra sobresalientes.



MERCURY RESPONDE

"Siempre hemos tenido la confianza de Konami, pero la iniciativa creativa es nuestra"

Además de probar el juego, tuvimos ocasión de charlar con su director y cofundador de Mercury Steam, Enric Álvarez.

P. ¿Es *CLOS2* vuestro último juego de *Castlevania* o pensáis que vais a estar ligados más a esta saga en el futuro?
R. Por lo que a nosotros respecta, hemos contado nuestra historia, hemos hecho la trilogía que teníamos en mente. Tuvimos la suerte de que el primer juego funcionara y que a Konami le encajará que hiciéramos dos más. Pero por nuestra parte, la historia de Drácula se acabó, no hay nada más triste que alguien hablando sin nada nuevo que decir...

P. ¿Podemos esperar más guiños a otras entregas de la saga en la banda sonora, como en la caja de música del primer *CLOS*?
R. Por nosotros sí, pero cada vez que hacemos algo así los fans se enfadan. Pero algo habrá. Y no sólo en lo musical. Nos gusta hacer guiños y en este segundo juego vamos a tirar un poquito más de sentido del humor...

P. ¿Tras *CLOS*, que ha cambiado en Mercury Steam? ¿Habéis crecido en tamaño? ¿Tenéis más libertad? ¿Y confianza de Konami?
R. Siempre hemos tenido su confianza. Ellos están al tanto de todo, pero la iniciativa creativa es nuestra. La historia de ambos juegos la escribí yo, la comparto con ellos y se hacen cambios. El espíritu del juego, la tecnología, los personajes... todo se está hecho aquí. Ellos vienen cada semana, hablamos y unas veces están de acuerdo y otras no. Esas veces, cara a cara, se resuelven muy fácilmente entre personas razonables. A veces cedes tú, a veces ceden ellos... pero siempre hay un respeto. Y funciona tan bien porque cada uno entiende su parte: ellos deben apoyar el desarrollo y nosotros debemos realizar el mejor juego posible. Respecto a los cambios en el primer *CLOS* éramos 60 personas y ahora 100. La complejidad ha crecido y es un proyecto más difícil de manejar al ser un juego que usa streaming, que está todo interrelacionado, sin tiempos de carga... Antes los problemas estaban compartimentados, pero ahora si falla algo explota todo.

P. El primero era una aventura larga y rejugable. ¿Se repetirá en *CLOS2*?
R. Sin duda y mucho mejor. En esta ocasión no vas a tener que cargar nada. Simplemente, si quieres ir a un sitio podrás ir "a pata" o usar unos portales. La aventura en sí durará más o menos lo mismo, pero esta vez tienes el extra de que el mundo está ahí a tu disposición y moverte de un sitio a otro será más orgánico, con más tentaciones en forma de pasillos o zonas a las que antes no podías acceder por no tener la habilidad necesaria.

P. *GoW Ascension* y otros hack'n slash han buscado abrir nuevas vías en el multijugador, ¿ofrecerá *CLOS* algo así? ¿y DLC como el primer *CLOS*?
R. No tendrá modo online. Y sobre el DLC aún no podemos hablar...

P. ¿Hay posibilidad de que *CLOS2* llegue doblado al castellano?
R. (Dave Cox, el productor responde). No. Capturar las caras es muy caro: hay que contratar a actores para que interpreten las escenas, voces como Robert Carlyle para que presten sus voces... Imagina eso con cada idioma.

P. ¿Sentís presión por ser el único estudio español que juega en la liga de los desarrolladores de triples A para consola?
R. La presión de estar ahí es inconmensurablemente mayor que la de ser el único estudio en España que hace estas cosas. La verdad es que no. Nos gusta hacer las cosas de una determinada manera, y eso ya nos pone presión a nosotros mismos.

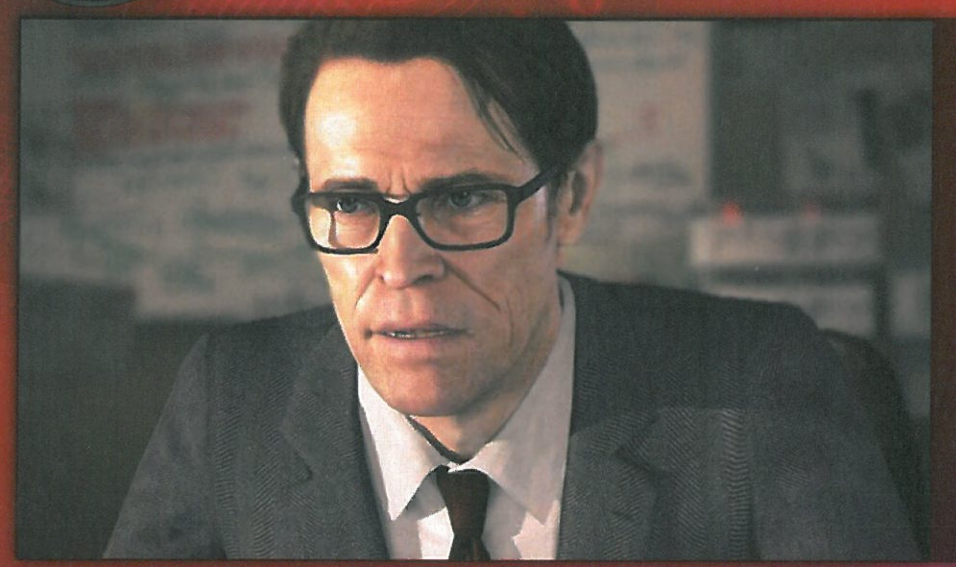
P. Con esta entrega queríais llevar el juego más lejos técnicamente. ¿Crees que PS3 ha tocado techo o se puede hacer aún más con ella?
R. Siempre hay hueco para hacer más. Yo digo que no te tiene que impresionar la tecnología, si no lo que haces con ella. Más allá de motores gráficos, lo que importa es el talento, lo que un equipo es capaz de hacer con ellos.

P. ¿Veremos en PS3 una adaptación en alta definición de *Mirror of Fate*?
R. No. Lo rumores se debieron a una frase malinterpretada en una entrevista.



Y MUCHOS JUEGAZOS MÁS...

Y por si acaso los cuatro títulos anteriores no os parece suficiente, aquí os damos unas cuantas razones más para que os aferréis a vuestra PS3 como si no hubiera un mañana.



SONY | AVENTURA | OCTUBRE

Beyond: Two Souls

Antes de descubrir lo que David Cage es capaz de hacer con PS4 (según él, será un juego "de otro mundo"), permitid que nos ilusionemos con este thriller de misterio que versará sobre el llamado "más allá" protagonizado por Jodie (interpretada por la actriz Ellen Page) y Aiden, un espíritu vinculado con ella con el que mantendremos una relación muy especial. Podremos alternar el control de ambos con sólo pulsar un botón y de la correcta colaboración entre ambos personajes dependerá que resolvamos los puzzles del juego (los momentos de acción se resolverán con "quicktime events"). El juego narrará, rompiendo el orden cronológico, 15 años en la vida de Judy (desde los 8 a los 23 años), con unos gráficos brutales (mirad qué bien luce Willen Dafoe en el juego) y una gran BSO del recientemente fallecido Normand Corbell.



KOCH MEDIA | AV. DE ACCIÓN | 20 DE AGOSTO

Saints Row IV

Como ya habréis visto el reportajazo que le hemos dedicado en este número, no nos vamos a extender mucho más aquí hablando del "sandbox" más loco de la historia, protagonizado por un presidente de EE.UU. con poderes que luchará contra una invasión alienígena.





The Last of Us

SONY | AVENTURA | JUNIO

Y otro juegazo que está a la vuelta de la esquina y que no nos queremos perder en PS3 es esta aventura ambientada en una Tierra devastada por un hongo que ha infectado a la mayor parte de la humanidad. Controlando a Joel tendremos que acompañar a la joven Ellie en un desarrollo que mezclará acción, sigilo y los mejores elementos del "survival horror", con un pulso narrativo magistral. Una vez más, y como hicieron con los *Uncharted*, Naughty Dog va a exprimir PS3 al máximo para ofrecernos un apartado gráfico capaz de dejarnos ojipláticos.



SEGA | AV. DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Yakuza 5

Aunque Sega aún no ha confirmado cuándo llegará aquí, suponemos que en algún momento de 2013 disfrutaremos de la entrega más grande de esta serie, que retrata como ninguna los bajos fondos de una ciudad nipona y su "fauna": 5 protagonistas, 5 ciudades...



SONY | PLATAFORMAS | 12 DE SEPTIEMBRE

Puppeteer

Será un original plataformas en el que manejaremos a Kutaro, un joven decapitado y transformado en marioneta al que deberemos ayudar a escapar intercambiando cabezas que nos darán distintos poderes y cortando los escenarios (como un teatrillo) con las tijeras Calibrus.



SQUARE ENIX | ROL | 2013

Final Fantasy X/X-2 HD

Además del esperado *Kingdom Hearts HD 1.5 Remix* que llegará a PS3 este otoño, Square Enix lanzará también este año los correspondientes "remakes HD" de *FFX* y *FFX-2*, que en PS3 vendrán juntitos. No será así en PS Vita; en la portátil saldrán por separado.




UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | 23 DE AGOSTO

Splinter Cell Blacklist

Su entrega anterior no llegó a salir en PS3 (tampoco la echamos de menos), pero tras un tiempo de "descanso", Sam Fisher volverá a nuestra consola en una nueva aventura de acción producida por Jade Raymond (sí, la guapa del primer *Assassin's Creed*). ¿Y en qué ha invertido el bueno de Sam todo este tiempo? Pues tras el cierre de Third Echelon ha creado su propia organización (Four Echelon), que sólo responde ante el presidente de EE.UU. Y su primera misión será detener una escalada terrorista llamada "blacklist", una siniestra lista negra con objetivos para atentar contra los intereses norteamericanos.



UBISOFT | PLATAFORMAS | 27 DE SEPTIEMBRE

Rayman Legends

El mejor juego de plataformas del año pasado tendrá su continuación en el mes de septiembre con otra propuesta de preciosa estética y en la que seguir el ritmo musical tendrá mucha importancia. Y cómo no, podremos compartir este divertido desarrollo con otros 3 amigos.



SQUARE ENIX | ROL | 2013

Lightning Returns: FFXIII

Otro regreso sonado es el de Lighting, en otro RPG que arranca cientos de años después de *FFXIII-2* y que culminará la historia que empezó en *FF XIII*. Podremos personalizar el aspecto de Lightning y sus armas y nuestras acciones condicionarán el mundo que nos rodea.




CAPCOM | BEAT' EM UP | 4 DE JUNIO

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara

Capcom ha hecho realidad uno de nuestros sueños con el anuncio de *Chronicles of Mystara*, una revisión en HD de dos de los mejores beat'em up de la historia de Capcom. Y esto, dicho de una de las compañías que más éxitos tiene a sus espaldas en este género, es mucho decir.

Con una ambientación de espada y brujería que aprovecha la licencia de "Dungeons & Dragons", *Tower of Doom* y *Shadow Over Mystara* hicieron furor en los salones recreativos en 1996 y 1998 respectivamente. Corriendo bajo la mítica placa CPS2, 4 jugadores podían disfrutar de un desarrollo de una profundidad inusitada, con un toque RPG que venía dado por la posibilidad de elegir ruta, cuatro personajes (y dos más en *SoM*) con habilidades bien diferenciadas, inventario, control repleto de posibilidades... Hasta ahora, si queríamos jugarlos había que tirar de emulador, ya que el pack que lanzó Capcom para Saturn con ambos juegos no salió de Japón.

JUEGOS DE PS4 TAMBIÉN EN PS3

Como es habitual en los cambios de generación, hay juegos "puente" que saldrán para PS3 y PS4. ¿Realmente merecerá la pena pillarlos en la nueva consola teniendo PS3? Podemos equivocarnos, pero la experiencia nos dice que quizá no...

UBISOFT | AVENTURA | 31 DE OCTUBRE

Assassin's Creed IV Black Flag

Ubisoft tendrá listo para este otoño una nueva entrega de *Assassin's Creed* localizada en el Caribe en el año 1975 con nuevo protagonista (Edward Kenway, el abuelo de Connor), ambientación pirata y un buen puñado de novedades. ¿Será mucho mejor en PS4? Lo dudamos.

UBISOFT | AVENTURA | FINALES 2013

Watch Dogs

En cambio, con *Watch Dogs* sí que puede que merezca la pena pillar la versión de PS4. Mientras que *ACIV* técnicamente no estará lejos de *ACIII*, este sandbox futurista gráficamente parece muy superior. Si se ha desarrollado pensando en PS4 y luego se porta a PS3... Veremos cómo queda.



BLIZZARD | ROL DE ACCIÓN | 2013

Diablo III

El famoso Action-RPG de Blizzard ya lo disfrutaron en PC el año pasado. En PS3/PS4 lo veremos un año después, pero corrigiendo sus fallos (no hay obligación de jugar online), con nueva interfaz, multijugador local... ¿Va a ser mucho mejor en PS4 que en PS3? Seguramente no...

BUNGIE | SHOOTER | SIN CONFIRMAR

Destiny

Lo nuevo de Bungie (autores de los primeros *HALO*) saldrá también para PS3 y PS4. Se trata de un shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto en el que la humanidad se encuentra al borde de la extinción tras haber colonizado parte de la galaxia. Tiene muy buena pinta.

505 GAMES | SHOOTER | 2014

Sniper Elite III

Y 505 Games se sumó a la fiesta hace unas semanas confirmando el desarrollo simultáneo (para PS3 y PS4) de su shooter bélico que nos coloca en la piel de un francotirador. Esta vez parece que vamos a viajar al frente africano y sus creadores prometen novedades y muchas mejoras.

NOVEDADES



Injustice: Gods Among Us

PÁGINA 40

Batman, Superman, El Joker, Flash y otros muchos personajes de la factoría de cómics DC se enfrentan en un genial juego de lucha creado por los padres de *Mortal Kombat*.


PÁGINA 46

Dragon's Dogma Dark Arisen. Analizamos la nueva edición del genial juego de rol de acción y aventuras de Capcom, que incluye el juego original más una expansión con algunas novedades...


PÁGINA 50

Defiance. Te contamos cómo es este fenómeno, que es tanto un shooter online como una serie de televisión, cuyos hechos se retroalimentan para crear un ecosistema vivo que irá cambiando...


PÁGINA 44

Dead Island Riptide. Las paradisíacas islas invadidas por zombis vuelven cargadas con novedades (nuevos zombis, armas o vehículos) y manteniendo sus principales rasgos, como el cooperativo.

MES... ¿DE DESCANSO?

Tras el ritmo de lanzamiento de juegazos de los últimos meses (*BioShock Infinite, God of War Ascension, Metal Gear Rising...*) este mes la cosa está un poco más "tranquila". Pero, aún así, sigue habiendo lanzamientos más que interesantes. Empezamos con la lucha y el contundente Injustice: *Gods Among Us*: si te gustan los superhéroes, no te lo pierdas. Continuamos con el relanzamiento de *Dragon's Dogma*, el mejor rol de acción de Capcom, con su expansión *Dark Arisen* por unos ajustados 30 € o el regreso de *Dead Island* con *Riptide*, que ofrece cooperativo para cuatro, nuevos protagonistas, zombis, armas y mecánicas de juego; sin olvidar el interesante *Defiance*, la acción cooperativa de *Army of Two The Devil's Cartel* o el regreso del ninja Ryu Hayabusa a PS3 con la edición extendida de *Ninja Gaiden 3*. Y si lo tuyo es Vita, *Dead or Alive 5* debuta en la portátil con la edición ampliada *Plus*...

PS3

PS VITA

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...

- **0-49 Deficiente.** Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.
- **49-59 Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.
- **60-69 Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.
- **70-79 Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.
- **80-89 Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.
- **90-94 Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.
- **95-100 Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:


 EDAD RECOMENDADA  CONTENIDO DISCRIMINATORIO  DROGAS  SE DICEN PALABROTAS  SEXO  JUEGO DE TERROR  CONTENIDO VIOLENTO  ENSEÑA A JUGAR   EDAD JUEGO EN RED



Género: **LUCHA**
Desarrollador: **NETHERREALM**
Editor: **WARNER BROS**
Lanzamiento: **19 DE ABRIL**
Precio: **62,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **104,95 €**

JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **2**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**
INSTALACIÓN **NO** · RESOLUCIÓN **720P**

www.injustice.com/



Los seres más poderosos del universo DC se enfrentan en destructivos combates. ¿Alguien podrá derrotar a Superman?

NO SON DIOSES, PERO VAN A DESATAR EL **APOCALIPSIS**

Injustice: Gods Among Us

Los héroes de DC están en racha. Sí, sus películas y cómics están bien, pero no hay nada como "repartir" en un juego de lucha a la vieja usanza.

Al bueno de Superman se le ha ido la cabeza. Pero del todo. Tanto, que se ha convertido en una especie de dictador y tiene esclavizada a toda la humanidad. Al menos, eso es lo que ha pasado en un universo alternativo al que han de viajar los héroes y villanos de DC para restablecer el orden. Pero claro, allí existen otras versiones de ellos mismos... De esta manera arranca la historia de *Injustice*, un juego de lucha que no esconde sus (lógicas, en nuestra opinión) intenciones: copiar todo lo que funcionó en el último *Mortal Kombat*, enmendar lo que falló y, con ese esquema, "soltar" a todos los personajes icónicos de la editorial DC para que se den de palos. Y es que este nuevo juego está firmado por el grupo de programación Netherrealm, el mismo que creó las últimas aventuras de Skorpion y compañía.

La cifra de personajes no es excesivamente grande: 24, lo cual está bien pero palidece frente a los 50 de *Ultimate Marvel vs Capcom 3*, por ejemplo. En cualquier caso, en esta selección se incluye a personajes tan populares como Superman, Batman, Linterna Verde o Wonder Woman y todos ellos hacen gala de sus ataques más característicos. Así, veréis superalientos por aquí, batarangs por allá... Los escenarios también serán muy sencillos de reconocer por cualquiera con un mínimo conocimiento de este universo: Metropolis, la Batcueva o la Atalaya forman parte de este particular "tour". El plato fuerte del juego es el modo

» LOS **MOMENTOS CLAVE** DE LOS COMBATES



① **HABILIDADES ESPECIALES.** Cada personaje tiene una distinta y al pulsar ● la activamos. Así, con Flash el tiempo parece ralentizarse.



② **ATAQUES DEFINITIVOS.** Hay que tener la barra de energía a tope para usarlos. Restan un tercio de la barra de salud de nuestro rival.



③ **LOS CHOQUES** se pueden activar cuando queramos. Cada rival elige cuánta barra de energía apostar. El que haya apostado más, gana.

Green Arrow es uno de los 24 luchadores. Compensa su falta de poderes con una puntería pasmosa... Y muchos golpes de humor.



La espectacularidad de los golpes es total. Con un ataque definitivo, los gráficos se "lucen" con giros de cámara y mucho efecto especial.



Hay trajes especiales que se liberan al cumplir tareas muy concretas. Éste de Superman se obtiene al completar el modo Historia.



El juego es bastante violento, pero sin llegar a los extremos de *Mortal Kombat*. Eso sí, los impactos duelen con sólo verlos.





El plantel de luchadores, aunque es superado en número por otros títulos, incluye a personajes tan icónicos como Batman o Flash.



Historia, en el que nos esperan varias horas de juego y vídeos que nos narran cómo los diferentes personajes toman sus posiciones en el conflicto del "Superman psicópata". Fuera de la Historia, contamos con el modo Duelos: 20 circuitos de 10 combates aleatorios con un nexo común: que todos los rivales sean villanos, que nuestra salud vaya decreciendo... El siguiente modo se llama Laboratorios STAR y, del mismo modo que la Torre de los Retos en *Mortal Kombat*, nos propone vencer en 240 minipruebas de lo más variado: ejecutar un combo concreto, luchar con los controles invertidos... o hasta esquivar los tartazos de El Joker. Con cada reto podemos obtener hasta 3 estrellas. Y necesitamos muchas para desbloquear las fases más avanzadas.
Pero los modos de juego no acaban ahí. También podemos disfrutar de combates sueltos, modo Práctica y Tutorial. Para pelear en compañía, podemos decantarnos por un Versus en la misma consola. Y si nos animamos con el online, encontramos combates aislados, Supervivencia (aguantamos hasta que alguien nos derrota) y Rey de la Colina (al perder, nos vamos al final de la cola para esperar otro combate). En este caso, hasta ocho colegas pueden entrar en la refriega, por turnos de a dos.

El sistema de combate se ciñe a la actual tendencia en la lucha: gráficos poligonales pero desarrollo y control en 2D. La idea es que cualquiera, tenga experiencia en el género o no, pueda lanzarse a combatir en seguida. En esencia sólo hay tres botones de ataque y uno de habilidad especial, que varía en función del personaje. Por ejemplo, a Wonder Woman le sirve para alternar entre el látigo y la espada y a Harley Quinn para »

» AVENTURAS PARA UN JUGADOR

Si optáis por pelear en solitario podéis entrar en combates sueltos, práctica, circuitos de 10 luchas o estos modos:



LA HISTORIA se puede superar en un par de tardes. Además de peleas "por guión" incluye muchos vídeos de corte.



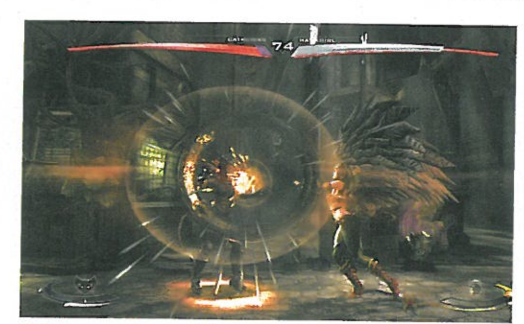
LOS MINIJUEGOS también son comunes en este modo. Suelen consistir en quick time events sencillitos.



EN LABORATORIOS STAR tenemos 240 mini-misiones (10 por personaje). Hay que ganar muchas estrellas para avanzar.



Los luchadores acusan las heridas según avanza el combate. Mirad cómo ha terminado el traje de Batman.



No hay rounds como tales, pero cada luchador tiene dos barras de salud. Al acabar con la primera, hay un pequeño descanso.



El control es en 2D, como el de *Mortal Kombat*. Tenemos tres botones de ataque y uno de habilidad especial.

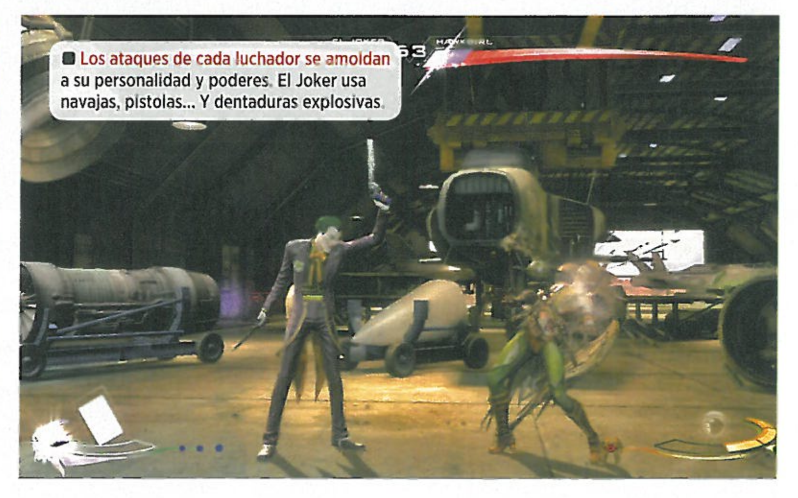

La efectividad de los luchadores está muy equilibrada, aunque eso no sea del todo coherente con lo que se narra en los cómics.


Si queremos aprender los comandos de los ataques, siempre podemos superponerlos en la pantalla.


Las presas son muy sencillas se ejecutar. Basta con pulsar dos botones a la vez cerca del rival.



Hay muchos detalles por los escenarios. Mirad al fondo: ¡Ese es el Detective Marciano!


Los ataques de cada luchador se amoldan a su personalidad y poderes. El Joker usa navajas, pistolas... Y dentaduras explosivas.

El manejo es muy fácil de asimilar, pero también ofrece la profundidad necesaria para atraer a los expertos.

lanzar un regalo sorpresa, que puede ser dañino o inofensivo. Por supuesto, también hay ataques definitivos, que se activan con sólo tener la barra de energía a tope y pulsar los dos gatillos a la vez. Pero investigando un poco descubrimos que se esconde mucha más "chicha", desde toda clase de combos hasta versiones mejoradas de los súper golpes, que se ejecutan con los clásicos esquemas de "cuarto de luna+botón" o "atrás, delante+botón", o los llamados choques: los dos personajes se lanzan el uno contra el otro y nosotros tenemos que escoger cuántas porciones de nuestra barra de energía invertimos en el impacto. El que haya invertido más gana, de tal forma que recupera algo de salud o provoca que su rival la pierda. Añadid a esto montones de objetos interactivos en los escenarios y el resultado es un juego tremendamente accesible para el neófito, pero con la profundidad necesaria para atraer al experto. Atreveos con los circuitos más avanzados del modo Duelos para dar con un reto sólo apto para "cracks"...

El apartado técnico también está a la altura de lo visto en *Mortal Kombat*. Los personajes son muy atractivos y están animados con esmero. Los fondos no paran de reaccionar a todo lo que sucede en el combate: los muebles se tambalean cuando nos estrellamos contra el suelo, las paredes se rompen al lanzar al rival contra ellas... Además, los ataques especiales son un puro luci-

APRENDE A UTILIZAR **LOS ESCENARIOS** EN TU FAVOR

La aportación más relevante a la mecánica de los combates está en las arenas de juego. Están plagadas de pequeñas ventajas que bien encadenadas con nuestros golpes pueden dar la vuelta a un enfrentamiento. Aquí las tenéis.


OBJETOS INTERACTIVOS. Hay varios en cada área. Cada luchador los usa de forma distinta. ¡Toma cochazo!


TRANSICIONES. Si golpeamos al rival en un punto clave del área, se activa una transición cómo ésta...


...Y NOS TRANSPORTAMOS a una región diferente del escenario, tras haber hecho mucha pupa al rival.



Nuestra barra de energía se llenan con cada golpe que damos o que recibimos. A su derecha hay una minibarra de habilidad especial.



Los combos son bastante sencillos de encadenar. La mayoría de las veces lo haréis de forma casi instintiva.



El humor también está muy presente. Green Arrow, Harley Quinn y El Joker guardan muchos "gags" bajo la manga.





Aunque *Injustice* no aporta demasiadas innovaciones, tampoco flaquea en ningún aspecto.

miento (en el buen sentido), pues no falta el postureo de los personajes y una lluvia de efectos especiales que hacen de cada round una batalla apocalíptica. *Injustice* entra rápidamente por los ojos, pero también hay alguna pequeña pega que ponerle. Por un lado, algunos personajes secundarios tienen un modelado algo soso. Por otro, las voces, aunque solventes y con subtítulos, no están en castellano. En cualquier caso, se trata de pequeños detalles que en absoluto enturbian una experiencia de juego verdaderamente satisfactoria.

El parecido con *Mortal Kombat* es su mayor virtud y su mayor problema. La fórmula funciona y este juego está plagado de detallitos pensados para el entretenimiento más directo, además de ser uno de los juegos de lucha más duraderos para disfrutar en solitario. Pero también es verdad que si has jugado a *Mortal Kombat* pocas cosas te sorprenderán. Y si no has jugado, *Mortal Kombat* cuesta ahora mismo 20 eros... La sensación es que le falta un poquito de personalidad para destacar en un género tan lleno de grandes títulos. En cualquier caso es un juegazo que no flaquea en nada y que ofrece un paquete de opciones muy completo. Y si eres un apasionado de DC Comic, alucinarás. ¿A quién no le gustaría enfrentar a Superman contra Batman?



Para aprovechar las ventajas de los escenarios, basta con pulsar R1 en el lugar adecuado. Ahí está Batman, impulsándose con la esfera.



Los escenarios se van destruyendo por el efecto del combate. Ay, cuando vea Bruce Wayne cómo hemos dejado su "choza"...

» PARA TI, QUE ERES COLECCIONISTA

Con cada pelea ganamos "puntos de experiencia", que nos suben de nivel y, a la postre, nos dan llaves para liberar esto:



TRAJES. Podemos sacar atuendos similares a los que se ven en la Historia y otros como los de la nueva saga New 52.



MODELOS 3D. Es posible ver a los personajes o los escenarios, en su versión normal o destruida.



ILUSTRACIONES. Sirven para decorar nuestra "tarjeta de identificación". Hay fondos, iconos y retratos para elegir.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Lo espectacular y atractivo que resulta, tanto para novatos como para expertos.

» LO PEOR

El control en los Laboratorios STAR es incómodo. El argumento es una "tontá".

Te gustará + que... MORTAL KOMBAT VS DC



Te gustará = que... MORTAL KOMBAT



89	**» GRÁFICOS** Un continuo espectáculo. Los personajes secundarios son discretos.
82	**» SONIDO** Música y voces muy adecuados, pero no hay diálogos en español.
90	**» DIVERSIÓN** No es que invente la rueda, pero la experiencia es muy divertida.
91	**» DURACIÓN** Historia larguita, muchos modos... Está un pelín corto de luchadores.
NOTA 91	Un juego de lucha espectacular que se parece a *Mortal Kombat*, pero divierte a lo grande y entusiasmará a los fans de DC.

JUEGO RECOMENDADO Play

■ Mantiene el desarrollo del original, ampliándolo con un nuevo personaje, escenarios más variados, así como nuevas armas, tipos de zombi y misiones.

Género: AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador: TECHLAND
Editor: DEEP SILVER
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 49,99 €

Jugadores: 1
Jug. online: 1-4
Textos: CASTELLANO
Voces: INGLÉS
Instalación: 275MB
Resolución: 720P

deadisland.deepsilver.com/home

AMPLIAR LA PROPUESTA **ZOMBI**... PARA MANTENERLA IGUAL

Dead Island Riptide

Prepárate para enfrentarte a cientos de zombis en este nuevo *Dead Island* en el que te espera todo lo bueno de la primera entrega... y casi todo lo malo.



■ En *DI2* hay 5 personajes, que pueden aprender nuevas habilidades al subir de nivel.

Incluso con algunos bugs jugables y ciertos problemillas gráficos, *Dead Island* se convirtió en todo un éxito gracias a su original propuesta de acción en primera persona, "sandbox", zombis, toques "gore" y elementos de RPG. Una acertada combinación que, introduciendo algunas novedades jugables, repite en esta segunda entrega.
La acción transcurre poco después del juego original cuando sus cuatro protagonistas son evacuados a un barco militar. Por desgracia, una terrible tormenta hace que acaben naufragando en la isla de Palanai... ¡Que también sufre una invasión zombis!

Podemos elegir entre cualquiera de los 4 personajes de la anterior entrega y un nuevo prota: John Morgan, un militar con algunos movimientos de lucha tremendamente poderosos. Con cualquiera de ellos nos enfrentamos a cientos de zombis usando todo tipo de objetos para los ataques cuerpo a cuerpo, así como diversas armas de fuego. Todo ello bajo un entorno de mundo abierto con nuevas zonas por explorar (selváticas y urbanas como la enorme ciudad de Henderson) y algunos toques de rol (las armas tienen puntos de daño, subimos de nivel y adquirimos diferentes habilidades, etc.).
Y aunque el desarrollo sigue las mismas líneas maestras de *Dead Island*, tampoco faltan algunas novedades que mejoran la experiencia de juego: hay nuevas armas y modificaciones de armamento, misiones de tipo "horda" donde debemos coordinar-

» UN **NUEVO ENFOQUE** PARA LA MISMA ACCIÓN DE SIEMPRE



① **ACCIÓN Y MÁS ACCIÓN.** Los combates siguen siendo el eje central del desarrollo. Nos enfrentamos a diferentes tipos de zombis.



② **TERROR.** Aunque pocos, hay algún susto. Además, no falta la sangre: apunta o aplasta la parte del cuerpo en concreto que quieras.



③ **¡AYÚDAME!** Tiene cooperativo para 4 jugadores. Se ha mejorado el sistema de comunicación entre jugadores y la interfaz general.



Hay más armas y más posibilidades de modificarlas, lo que hace más brutales los combates. Podemos usar armas cuerpo a cuerpo y de fuego.



John Morgan, un soldado experto en ataques cuerpo a cuerpo, es el nuevo personaje. Puedes importar tu personaje de *Dead Island*.



Ahora hay nuevos tipos de zombis (granadero, chillón...). ¡Administra tu barra de energía porque algunos "jefes finales" son un hueso duro de roer!





Aunque añade algunas novedades y mejoras no aporta cambios de peso a lo jugado en *Dead Island*.

nos con el resto de personajes para defender una zona fortificada, tipos de zombi no vistos hasta ahora, climatología cambiante, nuevos vehículos y escenarios mucho más variados... Sus combates siguen siendo algo toscos y también un espectacular festival de "casquería" y su mejorado modo cooperativo (hasta para 4 jugadores) mantiene intacta toda la diversión del original. Además, la aventura es muy larga y si queremos cumplir todas las misiones secundarias nos llevará muchísimas horas. Por desgracia, igual que mantiene todas las virtudes del juego original, también hereda algunos fallos...

Más allá de un repetitivo desarrollo, *Dead Island: Riptide* sigue presentando algunos problemas gráficos. Presenta escenarios más llamativos y trabajados, pero sigue habiendo fallos gráficos (tearing, clipping, popping...) ralentizaciones puntuales que bajan notablemente la tasa de framerate. Ello unido a algunos pequeños bugs (personajes que se quedan atascados, enemigos que no reaccionan bien...) nos deja la sensación de que todo podía tener un mejor acabado. El resultado es un juego que encantará a los que disfrutaron con su primera entrega pasando por alto sus fallitos, pero que sabrá a poco a los que esperaban cambios de peso. Aun así, resulta divertido y pica lo suficiente como para seguir aniquilando zombis hasta el final, especialmente en cooperativo.



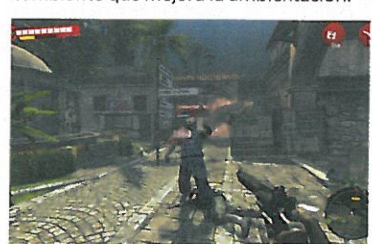
En las nuevas misiones tipo "horda" es imprescindible cooperar. Fortifica la base antes del ataque poniendo barreras, ametralladoras...



Las selvas de Palanai están inundadas y debemos usar botes para movernos de una zona a otra. En suelo firme tenemos todoterrenos.

» AMPLIANDO LA EXPERIENCIA

DI2 ha ganado en profundidad y variedad con novedades, como la meteorología cambiante que mejora la ambientación.



EXCURSIÓN. Los escenarios son más variados y además de zonas selváticas está la enorme ciudad de Henderson.



ARMADO Y PELIGROSO. Crea nuevas modificaciones en las armas con los objetos que encuentres en los escenarios.



AUTÉNTICO MAESTRO. Como en la vida real, cuanto más utilicemos un arma, más habilidad conseguiremos en su uso.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Más variedad en general. Las misiones "horda" refuerzan el cooperativo.

» LO PEOR

Muy continuista con respecto a la primera entrega. Algunas ralentizaciones gráficas.

Te gustará + que... DEAD ISLAND GOTY



Te gustará − que... RESIDENT EVIL 6



79	**» GRÁFICOS** Bellos entornos y gráficos correctos aunque con algunos fallos.
80	**» SONIDO** Música y voces en inglés que no destacan. Efectos consistentes.
87	**» DIVERSIÓN** Su propuesta invita a seguir jugando, en especial en "coop".
89	**» DURACIÓN** Es largo, especialmente si quieres terminar todas las misiones.
NOTA 86	Una aventura de zombis que mejora la experiencia de la primera parte, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos...

JUEGO Play RECOMENDADO

18

Género:
ROL DE ACCIÓN

Desarrollador:
CAPCOM

Editor:
CAPCOM

Lanzamiento:
26 DE ABRIL

Precio:
30,00 €

JUGADORES	JUEGO ONLINE
1	NO
TEXTOS	**VOCES**
CASTELLANO	INGLÉS/JAP
INSTALACIÓN	**RESOLUCIÓN**
NO	720P

www.dragonsdogma.com

■ *Dark Arisen*, la expansión de *Dragon's Dogma*, llega con más enemigos, armas y horas de juego.

UNA **EXPANSIÓN** HECHA SÓLO PARA SUBIR DE NIVEL

Dragon's Dogma Dark Arisen

Si a un buen juego de 100 horas de duración le sumamos 50 más, ¿qué tenemos? Pues, en esta ocasión, 150 horas del mismo juego y... nada más.

Capcom sorprendió a muchos jugones el año pasado con la salida de *Dragon's Dogma*, un juego de rol con muchos detalles puramente japoneses y de la casa, como monstruos gigantescos con los que luchar, y con un claro guiño al rol occidental, como ofrecer un mundo abierto, por ejemplo. Ahora nos llega una especie de expansión, reedición incluida, que nos ofrece el juego original y nuevo contenido, que viene a sumar 50 horas de juego a un título que ya era muy, muy largo. Esta "nueva" edición cuenta con los mismos defectos del original, como un apartado técnico con fallos de popping y clipping o la ausencia de modo multijugador. Eso sí, también cuenta con las mismas virtudes: un gigantesco mundo abierto, cientos de misiones y unos combates muy completos.

Lo malo, precisamente, es que no ofrece nada nuevo durante la nueva aventura que nos lleva a la sombría isla de Bitterblack. Bueno, vale, sí que hay cosas nuevas, aunque no lo suficientemente relevantes. Hay nuevos enemigos, como la mismísima Muerte, nuevos tipos de cíclope o jefes finales inéditos, como el malo malísimo de la aventura, Daimon. Otra novedad son los ítems malditos, que debemos llevar a Olra (la extraña mujer que nos lleva hasta la isla) para que los purifique y que así podamos usarlos. Además, algunos de estos objetos de equipo pueden mejorar nuestras habilidades. Pero, en esencia, ahí se acaban las alegrías.

■ El Arisen, nuestro héroe, puede convocar peones (luchadores) para que se le unan.





1 NUEVOS ENEMIGOS. Durante la nueva aventura nos las vemos con nuevos tipos de goblins, de esqueletos, animales carroñeros...



2 MEJORAR ARMAS. El simpático barroch, supuestamente otro Arisen, puede mejorar nuestro equipamiento, incluso el de dragón.



3 EQUIPO MALDITO. Olra puede purificar los objetos malditos que encontramos en la isla. Algunos, pueden mejorar nuestros ataques.



En el nuevo escenario, Bitterblack, también hay piedras de la falla desde donde podemos convocar peones, aunque hay que restaurarlas.



Algunos enemigos aparecen aleatoriamente junto a los restos de los monstruos que ya hayamos derrotado. Cuidado con ellos, son temibles.



Uno de los rivales más fuertes de la nueva expansión es la Muerte. Un sólo corte de su guadaña y adiós.





Dragon's Dogma Dark Arisen sigue siendo un buen juego de rol, pero el nuevo contenido es repetitivo.

El mapeado de Bitterblack, pese a su más que considerable tamaño, se repite hasta la saciedad. Y no sólo en cuanto a texturas o diseño artístico sino, y lo que es más grave, en cuanto a diseño de niveles. Las estancias y pasillos se "clonan" a medida que descendemos a las profundidades de la isla. Lo mismo sucede con nuestras misiones en la zona. Dado que no existen otros personajes con los que hablar además de Olra y Barroch (un comerciante) recibimos las misiones en el tablón de trabajos. De este modo, en ausencia de una trama, nos limitamos a avanzar por avanzar mientras acabamos con los enemigos o recolectamos los ítems que nos pedían en la misión.

Esta expansión se centra sólo en subir de nivel, un concepto que puede gustar a los fans que ya se hayan pulido el juego original, pero que nos deja un sabor de boca regulero. Seguimos sin entender la ausencia de multijugador, por mucho que el sistema de peones tenga su gracia. Además, no sólo es repetitivo, sino que no nos propone ninguna novedad jugable que justifique su recompra. Y eso que *Dark Arisen* sale a un precio realmente atractivo, 30 euros. Un precio fantástico para los que no hayan disfrutado del juego original, que descubrirán un larguísimo juego de rol de acción, pero exagerado para los que ya lo jugaron. Además, de momento no hay opción de comprar la expansión suelta en el Store...



El diseño de los niveles de Bitterblack es tremendamente repetitivo. Se agradece que los escenarios sean grandes, pero no a base de repetir.



La ausencia de novedades es el mayor lastre de esta expansión. Está planteada como un añadido para subir de nivel y mejorar equipo.

» COSAS QUE HACER EN BITTERBLACK

Aunque la extensión del mapeado es muy grande y hay nuevos enemigos, no hay mucho que hacer en Bitterblack.



TABLÓN DE MISIONES. Las nuevas aventuras nos llegan a través del tablón, ya que apenas hay personajes no jugables.



BUSCAR TESOROS. Uno de los alicientes de Dark Arisen es encontrar nuevo equipo que mejore nuestros golpes.



SUBIR DE NIVEL. Los monstruos de esta nueva zona son perfectos para subir de nivel, incluso los "normalitos".

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El contenido del juego original más la expansión a un precio brutal. Los combates.

» LO PEOR
La expansión es muy repetitiva. No hay novedades jugables de ningún tipo.

Te gustará + que... DRAGON'S DOGMA



Te gustará − que... TESV: SKYRIM



86 » **GRÁFICOS** Aunque son notables, persisten los fallos de clipping y popping.

82 » **SONIDO** Los mismos del original y, como novedad, voces en japonés.

89 » **DIVERSIÓN** El desarrollo de la expansión es repetitivo. Lo demás, muy bien.

95 » **DURACIÓN** A las 100 horas del anterior, hay que sumarle unas 50 nuevas.

NOTA 90 Un juego de rol aún más enorme y a un gran precio, pero si ya tienes el original no merece la pena hacerse con esta edición.



18

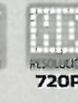
Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **VISCERAL GAMES**
Editor: **EA GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**



JUGADORES 1 — JUG. ONLINE 1-2



TEXTOS CASTELLANO — VOCES CASTELLANO



INSTALACIÓN NO — RESOLUCIÓN 720P

http://deadspace.ea.com/



La colaboración entre dos mercenarios es la clave del desarrollo de este frenético juego de acción en tercera persona.

DOS NO SON COMPAÑÍA, SON TODO **UN EJÉRCITO**

Army of Two: The Devil's Cartel

Un hombre sólo no puede plantar cara a un cártel mexicano, pero ¿y si son dos, están perfectamente coordinados y van armados hasta los dientes?

Los mercenarios de la organización T.W.O. han adoptado el sistema de binomios que se utiliza en muchos ejércitos: un hombre se mueve hasta una zona segura, mientras su compañero le cubre... Y así se van alternando para flanquear y eliminar a las tropas enemigas. Ese ha sido el planteamiento de toda la saga *Army of Two*, y así se conserva en *The Devil's Cartel*. Lo que sí ha cambiado son sus protagonistas (Alpha y Bravo son los protagonistas, mientras que Salem y Ríos ocupan papeles secundarios); el motor gráfico, Frostbite 2.0 en lugar de Unreal Engine, y la ambientación. En este caso, los campos de batalla "tradicionales" ceden su lugar a una zona del norte de México: una sucesión de diez niveles abiertos (aproximadamente siete horas de juego) en que se reúnen todos los tópicos imaginables, desde ranchos y pueblos polvorientos a un cementerio para celebrar el "día de los muertos". Una región en la que los criminales campan a sus anchas, sembrando el terror mediante secuestros, robos y extorsión... Hasta que nuestros mercenarios entran en acción.

La mecánica de los tiroteos ha evolucionado con la posibilidad de destrozar el escenario y el modo aniquilación, que nos otorga munición especial y unos segundos de invulnerabilidad. Pero este modo no es gratis: podemos activarlo sólo después de realizar combos con nuestro compañero (que esta vez es bastante inteligente) o matar a los enemigos del

Alpha y Bravo toman el relevo de Salem y Ríos en esta saga, basada en la cooperación entre los protagonistas.

CAMPO DE BATALLA **AL SUR DE LA FRONTERA**



1 **LOS ESCENARIOS.** Son entornos bastante abiertos, que reflejan los tópicos mexicanos, como ranchos, gasolineras en el desierto...



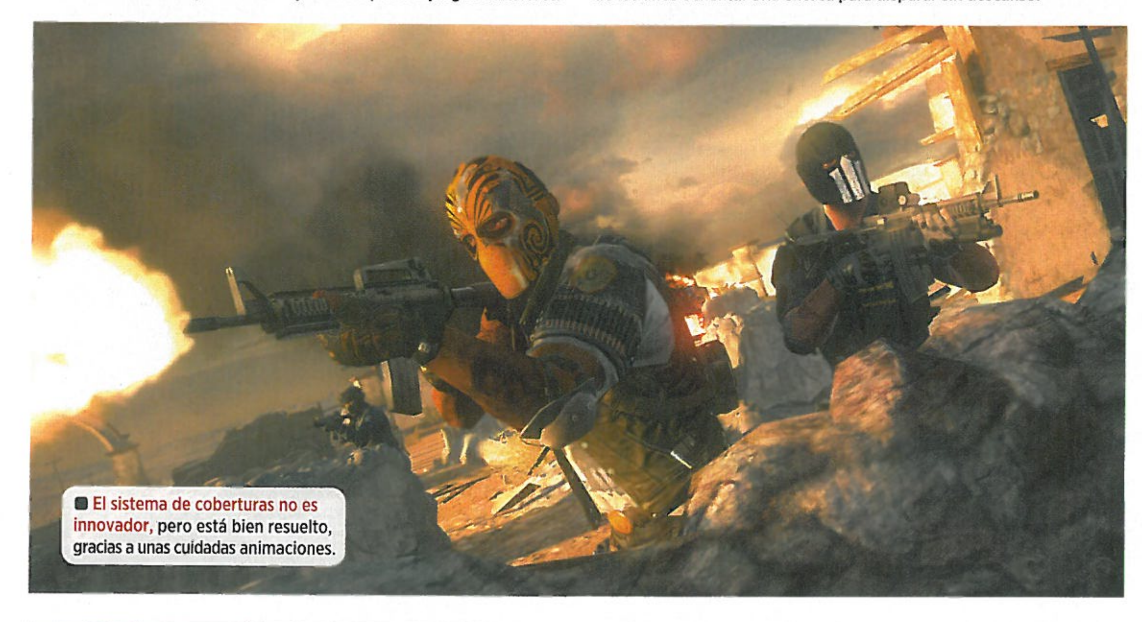
2 **LOS ENEMIGOS.** Luchamos contra los integrantes del Cártel de la Guadaña, un grupo que se dedica al secuestro, la extorsión y el robo.



3 **VEHÍCULOS.** Podemos conducir una ranchera, tripular un helicóptero o deslizarnos por una rampa que se derrumba.


La campaña para un jugador es bastante sencilla, en especial porque la I.A. de nuestro compañero ha mejorado respecto a juegos anteriores.


El argumento es sencillo y previsible, como en una película de acción de los años ochenta. Una excusa para disparar sin descanso.


El sistema de coberturas no es innovador, pero está bien resuelto, gracias a unas cuidadas animaciones.





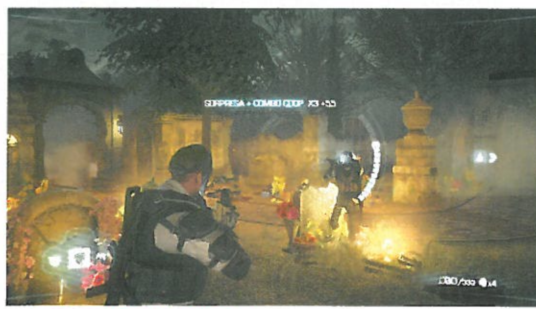
Podemos jugar la campaña con un amigo, en modo cooperativo online o a pantalla partida.

Cártel Guadaña de una forma "creativa". Con esto no sólo nos referimos al clásico disparo a la cabeza, sino que recibimos premios por flanquear al enemigo, sorprenderle o hacer que le disparen simultáneamente nuestros dos héroes. También se nota la colaboración de Danger Close (desarrolladores de los dos últimos *Medal of Honor*) por la importancia que cobra "entrar y despejar" algunas estancias. Pese a todo, estas opciones tácticas no son suficiente para animar un desarrollo repetitivo y facilón, que cae en los peores errores del género: un argumento previsible, enemigos torpes que se repiten y un sistema de personalización engorroso (podemos modificar armas, máscaras y vestimenta) que no aporta nada.

Estas pérdidas podrían entenderse si Visceral Games (el estudio que se ha encargado del nuevo *Army of Two*) hubiese puesto toda la carne en el asador en los aspectos multijugador, pero tampoco ha sido así. No contéis con los clásicos enfrentamientos, porque lo único que tenemos a nuestra disposición es una campaña cooperativa para dos amigos, que podemos jugar online o a pantalla partida. En lo que respecta al apartado técnico, el motor Frostbite permite buenos efectos de partículas e iluminación, y las animaciones están muy cuidadas. Una lástima, porque parece que *The Devil's Cartel* ha perdido parte de la esencia de los dos primeros juegos de la saga.



Al carecer de multijugador competitivo la personalización de armas, máscaras y equipo no aporta demasiado, aunque sí que es curioso.


El motor gráfico Frostbite 2.0 permite la destrucción de coberturas, pero no del resto de objetos. Nada comparable a *Battlefield 3*...

» ASÍ SE LUCHA EN COMPAÑÍA

La colaboración entre Alpha y Bravo va mucho más allá de curar al compañero herido o brindar fuego de cobertura.


GANAMOS PUNTOS. Mediante ataques por sorpresa, disparos combinados, flanqueos o tiros a la cabeza.


EL MODO ANIQUILACIÓN. Nos da unos segundos de invulnerabilidad, con munición explosiva en el arma.


COOPERAMOS. En ocasiones, los caminos se bifurcan o hay que entrar a la vez en una sala, ayudarse a trepar...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Jugar con un amigo en cooperativo. Altísimos niveles de acción (y destrucción).

» LO PEOR

Se vuelve repetitivo y no tiene modos "versus" en el multijugador.

Te gustará + que... KANE & LYNCH



Te gustará − que... SPEC OPS THE LINE



76	**» GRÁFICOS** Buenos efectos de destrucción, animaciones y modelos.
83	**» SONIDO** Buena música de Brian Tyler y un doblaje correcto, que no destaca.
68	**» DIVERSIÓN** Los tiroteos se vuelven repetitivos, y sin opciones tácticas.
70	**» DURACIÓN** Una campaña (con cooperativo) de 7 horas. No tiene modos online.
NOTA 74	Ha perdido la esencia de los dos primeros. Aunque es entretenido, faltan opciones tácticas y modos multijugador.





■ *Defiance* es un juego de acción masivo online que tiene lugar en un futuro en el que humanos y aliens comparten la Tierra y luchan contra enemigos comunes.

ACCIÓN MASIVA EN UN PLANETA TRANSFORMADO

Defiance

En un futuro no muy lejano la humanidad se verá obligada a compartir el planeta Tierra con una especie alienígena. ¿Estás preparado para luchar?

En un futuro cercano, la Tierra recibirá unos inesperados visitantes. Se trata de los Votan, una raza alienígena con una tecnología muy superior a la nuestra que no viene con la intención de conquistarnos, sino buscando un nuevo lugar para vivir tras la destrucción de su planeta. Pero las cosas no son tan sencillas y las negociaciones acaban en desastre, con una gran batalla que deja una Tierra irreconocible y "trozos" de naves alienígenas orbitando alrededor del planeta y cayendo de vez en cuando con valiosos artilugios en su interior. Ahora los supervivientes humanos y votan están obligados a entenderse y a convivir. Y a luchar codo con codo contra amenazas comunes: desde mutantes hasta bandas de forajidos estilo "Mad Max".

En esta ambientación se enmarca *Defiance*, un juego de acción MMO (multijugador masivo online) en tercera persona, en el que miles de jugadores combatimos de forma cooperativa o competitiva en un universo persistente y en el que podremos entrar y salir a nuestro antojo. Antes de empezar la partida hay que crear a nuestro personaje, eligiendo su sexo, su raza (humano o irathient) y su clase entre cuatro distintas. Aunque dichas clases no son restrictivas, es decir, que todos podrán evolucionar con distintas mejoras a través de un sistema de puntos de experiencia y, al final, cualquier personaje podrá acceder a las distintas armas y pode-



■ Mutantes y bandas de forajidos a lo "Mad Max" serán algunos de nuestros enemigos.

» ASÍ SOBREVIVIMOS EN EL "NUEVO" PLANETA TIERRA



① **CREA TU PERSONAJE.** Antes de empezar la partida hay que elegir la raza, el sexo, los rasgos físicos y la clase de nuestro personaje.



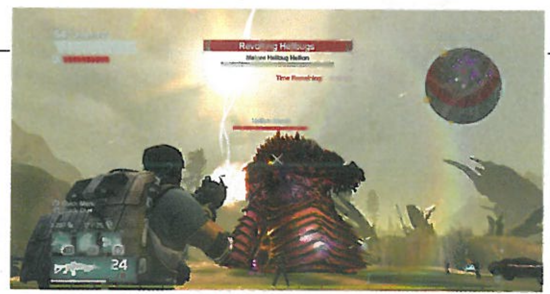
② **LIBERTAD.** Podemos movernos por un mapeado abierto y bastante amplio. Casi desde el principio contaremos con una especie de quad.



③ **ACCIÓN.** En tercera persona y con cámara al hombro para apuntar con más comodidad. Eso sí, el falta el ya clásico sistema de coberturas.



El desarrollo de *Defiance* es muy abierto. Podemos cumplir las misiones de la Campaña o explorar a nuestro aire (a pie o en vehículos.)

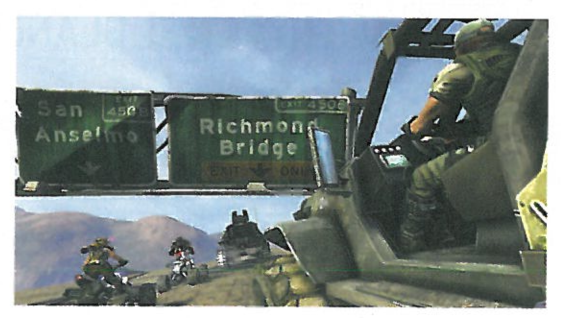


Gráficamente no es espectacular, pero es bastante entretenido, sobre todo si hay gente jugando (como ocurre en todo MMO, claro).



No faltarán eventos especiales que se traducirán en grandes batallas Online. Derrotar a los enormes bicharracos será todo un ejercicio de cooperación.





Defiance es un juego de acción MMO y también una serie de TV. Ambas producciones se retroalimentan.

res especiales que podremos ir desbloqueando. Una vez elegido nuestro personaje, nuestra historia arranca en una nave de transporte de tropas gobernada por el científico Karl Von Bach que es derribada en los alrededores de una devastada San Francisco.
Las misiones de la trama principal tienen que ver con rescatar a Karl Von Bach y cumplir con la tarea para la que hemos sido contratados. Pero insistimos, podremos recorrer este amplio escenario a pie o a bordo de distintos vehículos para elegir otras misiones con libertad. Y los combates son entretenidos, aunque echamos en falta un sistema de coberturas.

Además del juego, *Defiance* es una serie de TV que acaba de estrenarse en el canal SyFy. Y la idea es que ambos productos se retroalimenten. Que un personaje de la serie salga en el juego o que el resultado de una batalla online condicione los guiones de capítulos venideros. Una apuesta ambiciosa, desde luego.
En cuanto al apartado gráfico, es cumplidor pero no es impresionante, con escenarios vacíos, niebla y un modelado de personajes y enemigos bastante pobre que nos ha dejado un poco fríos... Pero lo peor es que llega en inglés, algo que sin duda echará para atrás a muchos. Y es una pena, porque hay muy pocos MMO en consola y *Defiance*, aunque tiene un arranque "regulero" y algunos fallos, termina enganchando lo suyo.



Podemos elegir entre 4 clases de personaje, pero no son restrictivas. Es decir, todos podrán acceder a todas las armas y habilidades.



La inteligencia artificial de los enemigos es mejorable. Pero además de cooperar, también podremos combatir contra otros jugadores.

» DE LA SERIE DE TV AL JUEGO Y VICEVERSA

4 años llevan trabajando a la vez en el juego y en la serie. La idea es que ambas producciones se vayan retroalimentando.



LA SERIE DE TV. Se desarrolla en la ciudad de St. Louis y aunque también hay acción, se centrará más en los personajes.



INTERACCIONES. Personajes de la serie saldrán en el juego y resultados de batallas del juego se reflejarán después en la serie



PROFUNDIDAD. Hasta que no avance la serie, no sabremos si la interrelación afecta decisivamente o se queda en lo anecdótico.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Entretenido y con muchas opciones. Que el juego influya en la serie de TV y viceversa.

» LO PEOR
Técnicamente tiene algunos defectos de importancia. Y nos llega sin traducir...

Te gustará + que... M.A.G.



Te gustará − que... STARHAWK



71	**» GRÁFICOS** Correctos pero sin alardes. *Defiance* no es un juego espectacular.
82	**» SONIDO** Música y efectos de sonido que cumplen bien con su cometido.
84	**» DIVERSIÓN** Los combates son entretenidos. Y siempre hay algo que hacer.
90	**» DURACIÓN** Ofrece muchas horas "de serie" que serán ampliadas vía DLC.
NOTA 80	No es el mejor juego de acción, pero hay pocos MMO en PS3. Le perdonamos ciertos fallos, pero no que esté en inglés.



18

Género:
SHOOT'EM UP

Desarrollador:
CITY INTERACTIVE

Editor:
NAMCO BANDAI

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
40,95 €


1


1-12

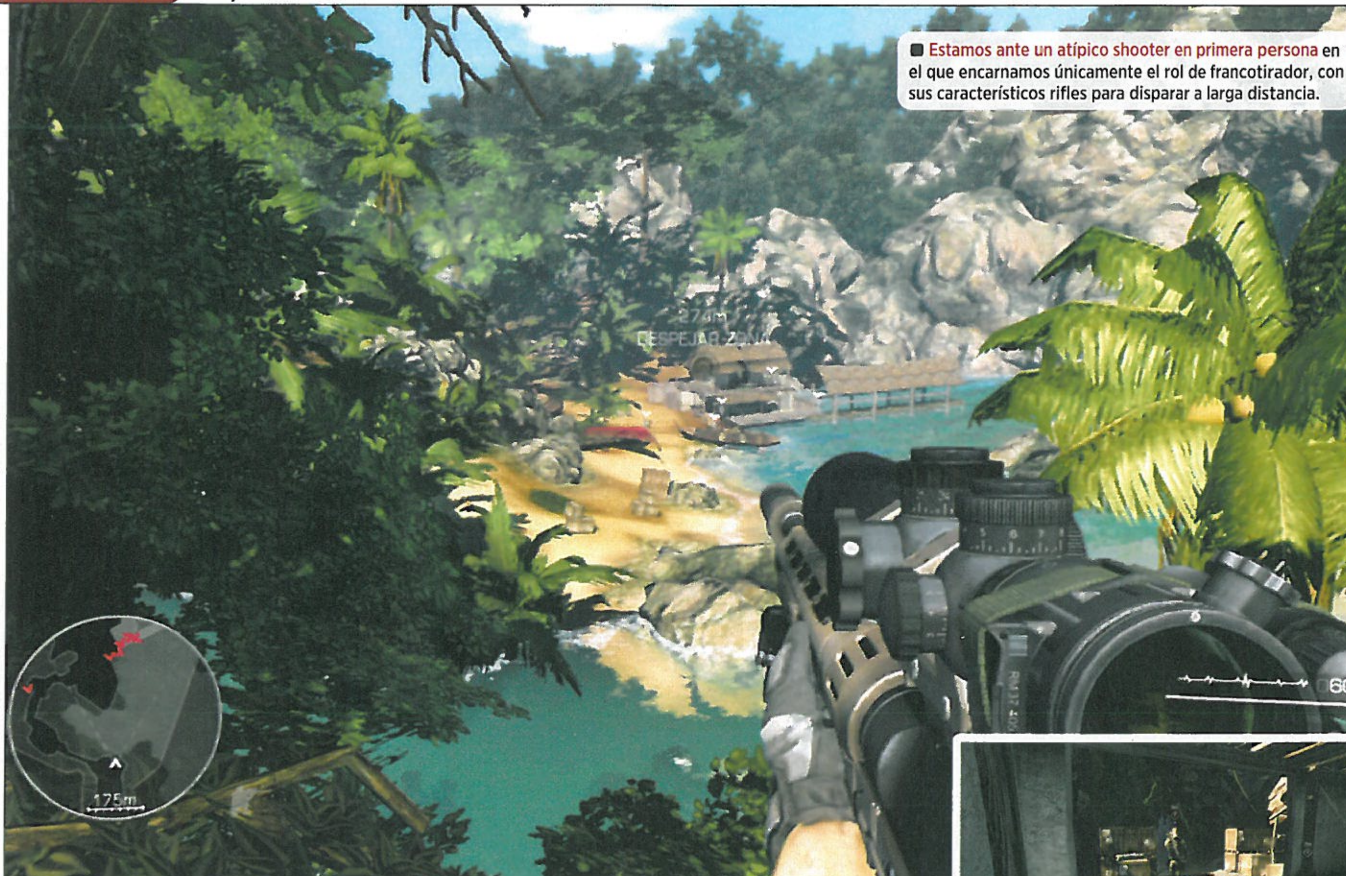

CASTELLANO


INGLÉS


14725MB


720P

sniperghostwarrior2.com



Estamos ante un atípico shooter en primera persona en el que encarnamos únicamente el rol de francotirador, con sus característicos rifles para disparar a larga distancia.

El sigilo es nuestra mejor arma para acabar con el enemigo y no hacer saltar las alarmas.

UN SEGUNDO DISPARO QUE NO ACIERTA EN EL BLANCO

Sniper Ghost Warrior 2

Si te gusta revivir las solitarias andanzas de los francotiradores, aquí tienes un nuevo juego con el que practicar tu puntería.

Este *Sniper Ghost Warrior 2* nos pone en el pellejo de un francotirador que debe detener a un grupo terrorista, en escenarios como Filipinas o Sarajevo. Nuestra puntería con los 6 rifles disponibles y el sigilo serán nuestras mejores armas contra el enemigo. Además, cuenta con una buena ambientación y un realismo en las físicas de disparo bastante logrado. Sobre el papel todo pinta genial, pero la verdad es que en la práctica la jugabilidad se resiente debido a la falta de libertad (en la mayoría de las ocasiones nos indican el orden en el que debemos abatir a los soldados y no podemos explorar los escenarios en busca de alternativas de disparo), una nula espectacularidad, la repetición de situaciones y una IA enemiga lamentable. Además, la Campaña apenas dura 6 horas...

El multijugador tampoco mejora el panorama: aunque su premisa basada en el sigilo es interesante, sólo presenta un modo de juego y dos mapas. En contraprestación, cuenta con algunos interesantes momentos de infiltración, un precio ajustado y un apartado gráfico que, sin deslumbrar, resulta correcto. En resumen, un juego que te puede divertir si te gustan los shooter bélicos y quieres adentrarte en un género poco explotado, aunque es mejorable en casi todo.



El multijugador se basa en el uso exclusivo de rifles de francotirador. Se queda corto en opciones...

El francotirador Cole Anderson debe detener a un grupo terrorista.

ACTÚA COMO UNA SOMBRA

En nuestro papel de francotiradores no recibimos demasiadas ayudas, aunque en la mayoría de las ocasiones vamos acompañados de otro soldado o recibimos instrucciones por radio. Es bastante realista.



① **FÍSICAS.** Bastante realistas a la hora de disparar: hay que controlar la dirección y la fuerza del viento, la respiración...



② **MEJOR E IGUAL.** Los escenarios tienen mejor acabado visual que los del primer juego, pero siguen siendo "pasillescos".

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Cierto realismo en las físicas de disparo y la ambientación militar. Su ajustado precio.

» LO PEOR
Desarrollo simple y sin apenas posibilidades. Lamentable IA. Multijugador muy

79	**» GRÁFICOS** Correctos en general, aunque algunos escenarios son muy sosos.
78	**» SONIDO** Sonido y música correctos y doblaje sólo en inglés.
65	**» DIVERSIÓN** Muy lineal y con pocas posibilidades, es un "tiro al blanco" guiado.
70	**» DURACIÓN** 6 horas para la Campaña y el multi ofrece escasas opciones.
NOTA 68	Ofrece realismo a la hora de disparar como francotirador, pero su jugabilidad es mejorable y su desarrollo muy encorsetado.



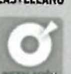
18

Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
TEAM NINJA
Editor:
TECMO KOEI
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,95 €



JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **2-8**


TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**



INSTALACIÓN **275 MB** · RESOLUCIÓN **720P**

teamninja-studio.com/



Tras el decepcionante *Ninja Gaiden 3*, sus creadores quisieron redimirse con esta edición "mejorada" que llega a PS3 tras pasar por Wii U.

Nuevas armas como estas garras y un sistema de "karma" para mejorar a Ryu son algunas mejoras.

EL **NINJA** MÁS LETAL AFILA SU KATANA... UN POCO

Ninja Gaiden 3 Razor's Edge

El ninja Ryu Hayabusa vuelve a PS3 con una edición repleta de mejoras, aunque sin solucionar algunos defectos del original.

Tras dos primeras entregas sobresalientes y la posterior marcha de Tomonobu Itagaki (el creador de la saga), el "nuevo" Team Ninja y Tecmo Koei nos presentaron hace poco más de un año un *Ninja Gaiden 3* bastante descafeinado. Pero meses más tarde, con la llegada de Wii U, se curraron una edición "ampliada", que ahora aparece en PS3.

El mortífero Ryu Hayabusa vuelve a protagonizar un vibrante beat' em up que, efectivamente, corrige algunos fallos que le echamos en cara al original: más armas y magias ninpo, un sistema de puntos de karma para mejorar a nuestro personaje, nuevos niveles en el modo Historia protagonizados por Ayane, dos personajes nuevos (las féminas Kasumi y Mojimi), más sangre....

Sin embargo, y como cabía esperar, se mantienen los problemas "de base": escenarios vacíos, mala gestión de la cámara, un diseño de niveles tosco... En definitiva, un desarrollo soso y repetitivo que no está a la altura de los juegos anteriores de la saga. Eso sí, sus modos online (cooperativo para 2 y competitivo para 8) son un interesante extra. Y sale a buen precio. Si no tienes el original, esta edición es una opción a tener en cuenta, aunque haya mejores beat' em up en PS3...



Ofrece modo online cooperativo para 2 y competitivo para 8. Y podremos personalizar a nuestro personaje.

Ayane es una de las tres féminas que acompañan a Ryu, junto a Kasumi (también de *Dead or Alive*) y Mojimi.

ALGUNAS **MEJORAS** CON RESPECTO AL ORIGINAL

Más magias ninpo y armas (el original sólo tenía katana, "shurikens" y arco), un sistema de progresión de habilidades más currado, nuevos personajes y niveles y algo más de "gore" son las principales mejoras de *Razor's Edge* con respecto al *NG3* original.



① **NUEVOS PERSONAJES.** Momiji y Kasumi de *Dead of Alive* son personajes controlables. Y hay más "sangre" que en *NG3*.



② **MÁS DIFÍCIL.** La dificultad se ha incrementado, sobre todo ante los jefes finales... El control no termina de estar a la altura...

VALORACIÓN

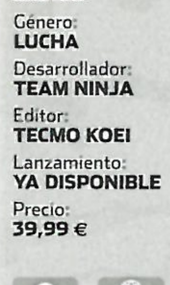
» LO MEJOR
Más largo y con más opciones que el original y técnicamente bastante vistoso.

» LO PEOR
Sigue teniendo un diseño tosco, mecánicas repetitivas, problemas con la cámara...

78	**» GRÁFICOS** Los combates son vistosos, aunque hay escenarios muy vacíos...
78	**» SONIDO** Buenas voces (en inglés) pero la banda sonora es espantosa...
74	**» DIVERSIÓN** Aunque tenga más opciones y sea más difícil, sigue siendo repetitivo.
86	**» DURACIÓN** Los niveles extra de Ayane le otorgan un plus con respecto a *NG3*.
NOTA 78	Un poco inspirado beat' em up que, aunque solventa algunos defectos del original, muestra los mismos fallos "de base".



DOA5+ es una conversión del juego de lucha de PS3. Están casi todas sus opciones y modos, junto con algunas novedades.



16

Género: **LUCHA**

Desarrollador: **TEAM NINJA**

Editor: **TECMO KOEI**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **39,99 €**



JUGADORES 1 · ONLINE/WIFI 2

TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS/JAPONÉS

FUNCIONES
- Pantalla táctil
- Acelerómetro

teamninja-studio.com/doa5/es

CUANDO MENOS (TAMAÑO) **ES MÁS**

Dead or Alive 5 Plus

Tras medio año de su lanzamiento en PS3, el Team Ninja adapta a Vita su último juego de lucha con algunas novedades.

Esta versión portátil de *DOA5* es prácticamente idéntica a la versión de PS3 y mantiene tanto su plantel de personajes (con sus explosivas luchadoras) como su vertiginoso sistema de combate y sus novedades (golpes cargados, escenarios más interactivos...).

Se han incluido algunas opciones específicas de Vita como un nuevo y completo modo Entrenamiento +, un modo Combate Táctil, opción de juego online cruzado con los jugadores de PS3, nuevas opciones de sonido y alguna cosilla más. El resto es prácticamente igual que en PS3 aunque inexplicablemente se han eliminado las batallas por parejas (en *Street Fighter X Tekken* de Vita no se eliminaron). Técnicamente tampoco se queda atrás respecto a su hermana mayor y es muy fluido, aunque se notan detallitos puntuales de peor calidad. Jugando online va muy fluido, aunque entrar en partidas cuesta horrores. El resultado es un juego de lucha muy duradero, aunque en Vita los hay mejores.



Los golpes cargados, escenarios más interactivos, luchadores de *Virtua Fighter*... Todas las novedades del sistema de combate están en Vita.

Ofrece 24 luchadores, los mismos que en PS3, algunos extraídos de *Virtua Fighter*.

» UN PLUS DE **NOVEDADES**

DOA5+ sólo pierde una cosa respecto a PS3, los combates por parejas, aunque añade un montón de nuevos modos y opciones, como un completísimo entrenamiento o modo online cruzado con PS3...



1 **ENTRENAMIENTO +.** 4 modos para descubrir todos los secretos del sistema de combate.



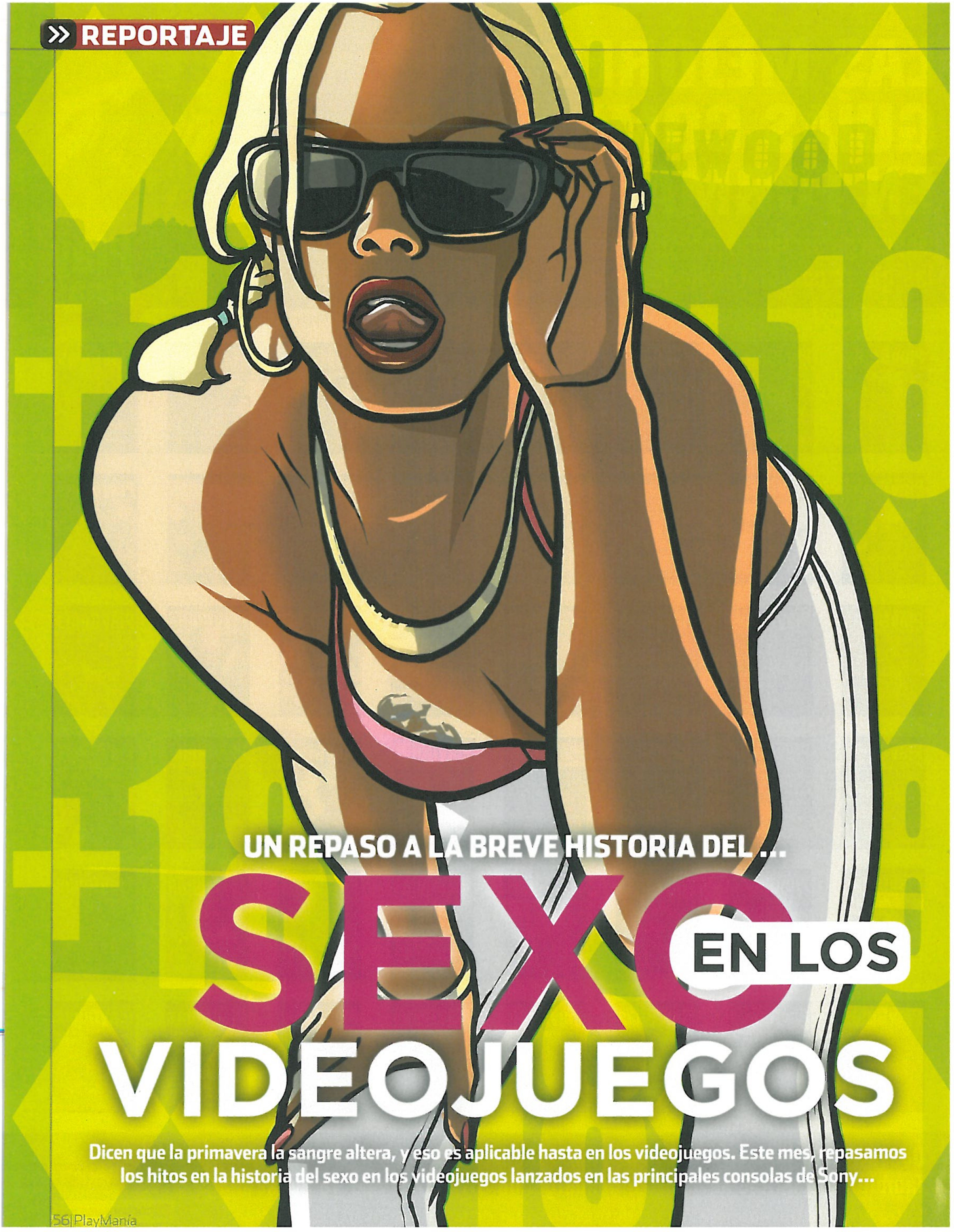
2 **COMBATE TÁCTIL.** Lucha en primera persona (en horizontal o vertical) usando solo la pantalla.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Gráficos, ritmo de los combates, juego online cruzado, el modo Entrenamiento +...

» LO PEOR
No tiene combates por parejas. Las duelos táctiles son simples. En PS3 está más barato.

86	**» GRÁFICOS** Modelos de personajes de gran calidad, pero escenarios vacíos.
75	**» SONIDO** Buenos efectos y voces en inglés y japonés, aunque la BSO flojea.
83	**» DIVERSIÓN** Tiene modos y opciones entretenidos, aunque aporta muy poquito.
88	**» DURACIÓN** Online, entrenamiento, Historia, arcade, Vs... Hay chicha para rato.
NOTA 80	Un completo juego de lucha cuya mejor virtud en ofrecer casi lo mismo que en PS3, aunque aporta muy poco al género.



UN REPASO A LA BREVE HISTORIA DEL ...

SEXO EN LOS VIDEOJUEGOS

Dicen que la primavera la sangre altera, y eso es aplicable hasta en los videojuegos. Este mes, repasamos los hitos en la historia del sexo en los videojuegos lanzados en las principales consolas de Sony...

PLAYSTATION ONE: LA PUBERTAD

La irrupción de PlayStation en la industria de videojuegos trajo consigo un cambio de mentalidad: los juegos ya no eran sólo una cosa de niños, como pretendía mantener Nintendo.

El sexo, de una manera u otra siempre ha estado ligado a los videojuegos. En consola, esta conexión ha sido menor debido a las políticas de los fabricantes como Nintendo o incluso Sony, que prohiben de forma expresa la publicación de juegos con contenidos pornográficos. Pero en 1982 ya era posible encontrar juegos para Atari 2600, como *Custer's Revenge*, que iban por esta línea.



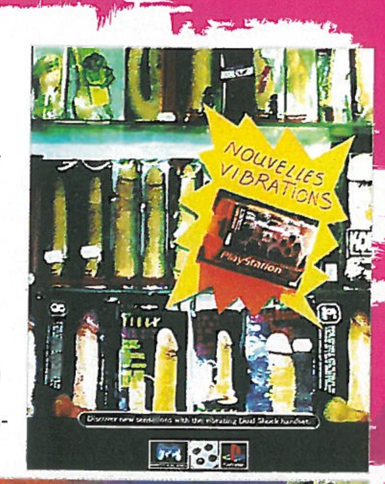
Con la llegada de PlayStation empieza a haber un cambio en la mentalidad. Primero, porque la consola permite crear modelos 3D "detallados" y personajes como Lara Croft, que fue uno de los primeros iconos "sexuales" nacido en los videojuegos. Segundo, porque el público al que van dirigido estos juegos es algo mayor y ya se empieza a flirtear con situaciones más picantes... aunque aún de forma "light". Los creadores siguen teniendo miedo a usar los videojuegos como un medio para contar historias con elementos sexuales.

LA CURIOSIDAD

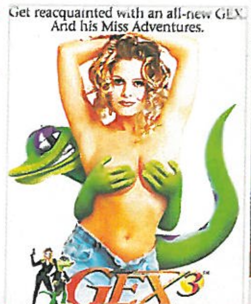
EL E3. Esta feria de los videojuegos se lleva celebrando desde 1995 y desde las primeras ediciones, el componente "sexual" (azafatas ligeras de ropa, modelos como Kelly Brook en la foto...) ha estado muy presente.

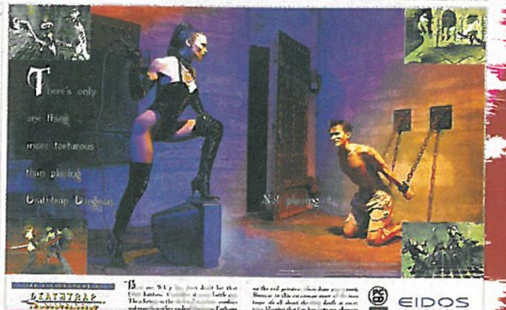
LA PUBLICIDAD: MUY VIBRANTE

LOS MENSAJES juegan más con el componente sexual. La campaña francesa a raíz del lanzamiento del primer Dual Shock, es el mejor ejemplo. Que mejor manera de promocionar la vibración que... ¿con unos cuantos vibradores?



LA "CARNE" también empezó a usarse como reclamo en los anuncios. Ahí está Marliece Andrada (PlayMate de 1998) en la portada de *Gex* (en el juego era la agente X-Tra) o una insinuación sadomaso para vendernos *Deathtrap Dungeon*.





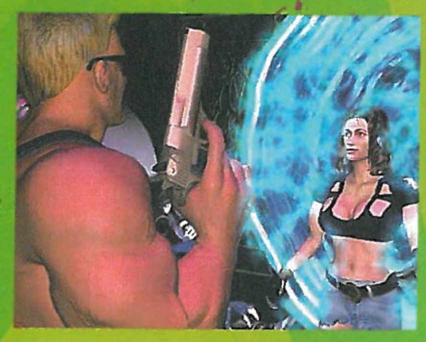
LOS JUEGOS CLAVE



SEXY PARODIUS
KONAMI 1996
Un "matamarcianos" con toques picantes, en el que algunos enemigos finales son mujeres ligeras de ropa, con estilo manga. Muy "light".

TOMB RAIDER.
EIDOS 1996
Fue el primer juego en convertir en icono sexual a un personaje de videojuego. Y eso que no tenía ningún contenido erótico. Explosivas modelos de carne y hueso dieron vida a Lara Croft.





SOUL BLADE
NAMCO 1997
La "provocación" también llegó a los juegos de lucha, con féminas que retaban a la gravedad, como Sophitia. Y eso por no hablar de títulos como *Dead or Alive*.



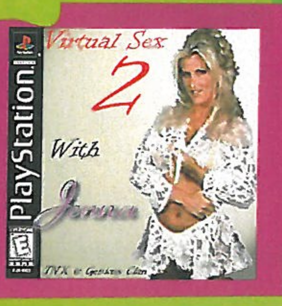
DUKE NUKEM.
TAKE 2 1996-2001
Otro de los "pioneros" fue Duke: visitó los primeros clubes de strip tease, dejó algunas de sus célebres frases (pelín machistas, todo hay que decirlo) y se rodeó de mujeres exuberantes...



FEAR EFFECT 2
EIDOS 2001
Fue, probablemente, el juego que llegó más lejos, insinuando una relación lésbica entre sus 2 protagonistas, algo que explotaron, hasta en los anuncios del juego...

¿SABÍAS QUE...?

EL SOFTWARE CASERO, ejecutable en consolas modificadas, fue la principal fuente de contenido +18. Aparecieron juegos como *Pao Ying Choob* (piedra-papel-tijera con chicas que iban perdiendo ropa en cada ronda) y películas XXX convertidas a Full Motion Video para PSone.



PLAYSTATION 2: LA JUVENTUD

Tras demostrar que los juegos ya no eran cosa de niños (pese a que títulos como *Thrill Kill* fueron autocensurados), con PS2 llegaba el momento de experimentar... e ir más lejos.

Con PS2 y su flamante lector de DVD, los primeros en poner sus ojos en ella, desde el punto de vista "sexual", fueron las productoras de cine porno, que vieron en PS2 una nueva posibilidad para conectar con su público. A la zaga, y de forma mucho más lenta, el erotismo y la sensualidad también fueron ganando fuerza en juegos cada vez más complejos y con guiones y tramas más variados y orientados a un público más adulto. En cierto modo, se fue perdiendo el miedo a incluir detalles sexuales...

Pero la censura sigue vigilante y, en el caso de algunas regiones, se eliminan, tapan o modifican ciertas partes para no herir sensibilidades. Las políticas internas de Sony siguen especialmente activas en Japón y USA, donde por ejemplo, se eliminan por completo las escenas de sexo de *Fahrenheit* (el juego de Quantic Dream anterior a *Heavy Rain*). Pese a que el sexo en los juegos va siendo más natural, aún hay temas que levantan ampollas...



LA CURIOSIDAD

MOTION GRAVURE es una serie japonesa de Sony Music Entertainment compuesta por 4 juegos en los que encarnamos a un fotógrafo y debemos sacar fotos de 4 modelos (una por disco) con más o menos ropa.

LA PUBLICIDAD: EN PAÑOS MENORES

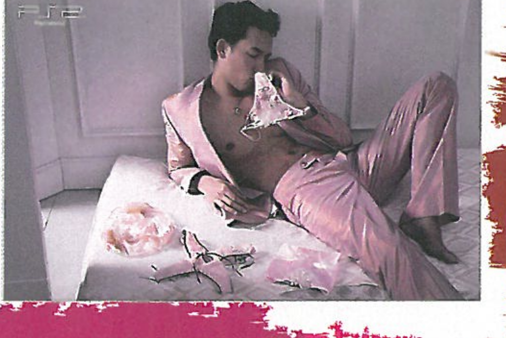
LAS AGENCIAS de Sony crearon en esta época algunos de los mejores anuncios de la compañía. Hubo hueco hasta para las campañas de temática sexual (condones, ropa interior con la forma de los icónicos botones frontales del pad...).

THQ CON *JUICED* fue un poco más allá con un anuncio online en el que dos jugadores, en el interior de un vehículo, tuneaban un coche del juego... mientras que en la "realidad" modificaban los senos y desnudaban a una joven en mitad de la calle.

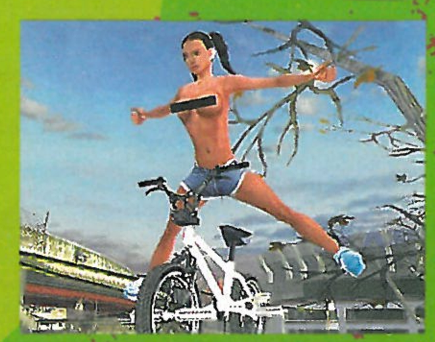




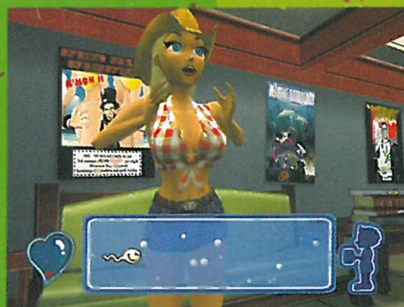




LOS JUEGOS CLAVE



BMX XXX.
THQ 2002
Con los juegos de deportes de riesgo arrasando en ventas, THQ se desmarcó con uno distinto: atletas desnudas, vídeos de stripers como premio, misiones picantes... Salió censurado.



L.S.L. MAGNA CUM LAUDE.
VIVENDI 2004
La serie Larry es otra de las veteranas en lo picante (viene de PC). Aquí el objetivo es ligar en la universidad y "mojar"... Aunque todo muy light, con minijuegos chorra y estética "cartoon".



PLAYBOY: THE MANSION.
UBISOFT 2005
En el papel de Hugh Hefner, el fundador de PlayBoy, debemos levantar su imperio, adornar la mítica mansión, contratar personal... al estilo *Los Sims*, pero en el mundo de PlayBoy.



GOD OF WAR
SONY 2005
Sony decidió flirtear con el sexo en el primer *GoW*, con un minijuego que, con modificaciones, está en todas las entregas menos *Ascension*. En Japón, todos los pechos salen censurados (como estos)...

FAHRENHEIT
ATARI 2005
Su creador, David Cage, lo definió como la primera película interactiva, y en ella no falta una relación sexual "completa", que por supuesto fue eliminada casi en su totalidad en USA.

¿SABÍAS QUE...?

CON *SAN ANDREAS* Rockstar quería llevar el sexo en un juego más lejos y crearon minijuegos para ilustrar diversas posiciones, sexo oral... Así, recibiría la calificación "Adults Only" y se prohibiría su venta en muchas tiendas. Lo eliminaron... pero vía Action Replay se pueden activar.



PLAYSTATION 3: LA MADUREZ

Tras 2 generaciones de censura algún escándalo, llegamos a un punto en el que la sexualidad en los videojuegos está vista como un elemento más de la narración... ¿O aún no?

Los desarrolladores occidentales, principalmente, ya ven el sexo como un elemento más de la narración. Ahí está BioWare, por ejemplo, con sus *Dragon Age* o *Mass Effect* para mostrarnos, de forma no muy explícita, relaciones sexuales entre los principales protagonistas de sus aventuras. Relaciones que, además, no descartan las vertientes homosexuales, tumbando de paso otra barrera más y demostrando que la sexualidad, en todas sus formas, es algo natural.

Pese a esta evolución, parece que sigue habiendo miedos y temas tabú. El año pasado, el "reboot" de *Tomb Raider* levantó excesivo revuelo por insinuar, en una escena, que Lara podría ser asaltada sexualmente por sus captores en un momento del juego... Sigue habiendo barreras, incluso en los juegos calificados como +18. Por suerte otros juegos exploran nuevas vías y dilemas, como la infidelidad o el miedo al compromiso con nuestra pareja, como *Catherine*.



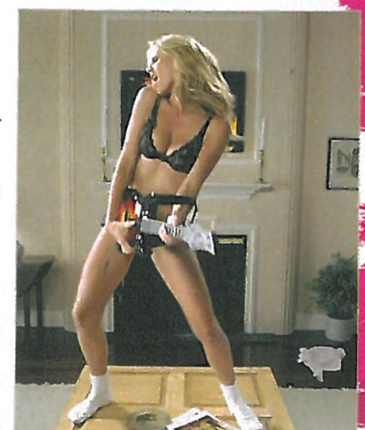
LA CURIOSIDAD

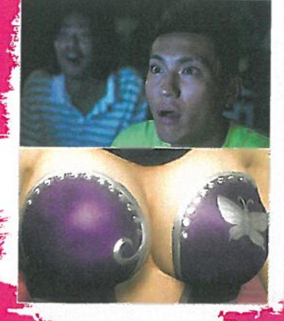
LOS UMD PORNO llegaron a PSP el mismo año que se lanzó PS3 en Japón. Ha sido la primera vez que la industria pornográfica (japonesa, principalmente) ha lanzado un producto destinado exclusivamente a las consolas.

LA PUBLICIDAD: BUENAS RAZONES

HEIDI KLUM, la famosa supermodelo germana se aligeró de ropa para anunciar *Guitar Hero World Tour* (parodiando la peli "Risky Business"), mientras que Sony recurrió a los senos en la espalda para ilustrar las zonas táctiles de Vita...

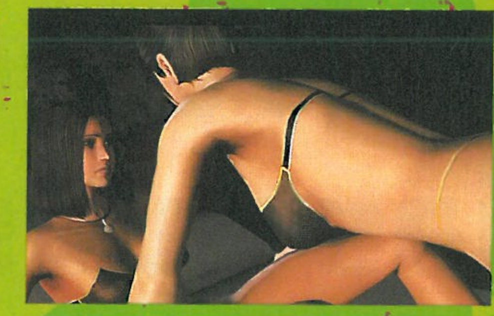
EL SEXO sigue siendo uno de los principales reclamos a la hora de vender juegos. Y Tecmo Koei lo sabe muy bien. Con *Ninja Gaiden Sigma 2* de PS3, el spot japonés se centró en una función: controlar el balanceo de los senos con el Sixaxis.







LOS JUEGOS CLAVE



DRAGON AGE.
BIOWARE 2009
Fue uno de los primeros juegos de rol en mostrar las relaciones, incluso homosexuales, entre los protagonistas. Eso sí, nada de desnudos. Siguieron esta idea con la saga *Mass Effect*...

HEAVY RAIN
SONY 2010
Tras *Fahrenheit*, Quantic Dream volvió a incluir escenas sexuales en su siguiente obra. Aquí, el proceso es más "interactivo", con momentos como quitar un sostén...





CATHERINE.
ATLUS 2012
Esta curiosa aventura, que en el fondo es un juego de plataformas y puzzles, jugó con elementos picantes para narrarnos una historia de infidelidad y de miedo al compromiso.

HITMAN ABSOLUTION
SQUARE-ENIX 2012
El frío agente 47 pone a prueba su lado humano en niveles ambientados en clubes de striptease, "monjas" vestidas con cuero... y otras situaciones.





FAR CRY 3.

UBISOFT 2012
¿Sexo en un shooter subjetivo? Pues sí. A lo largo de la aventura, el héroe de *FC3* protagoniza algún que otro escarceo amoroso con una nativa de la isla. En primera persona, sí.

¿SABÍAS QUE...?

LOS DESNUDOS frontales masculinos o incluso el bello púbico tampoco se salvan de la censura en los videojuegos. Y una vez más, ha sido Rockstar quien, en 2010, fue un poco más allá para recuperar un primer plano de un pene en el episodio *The Lost & Damned* de *GTAIV*.



Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. PlayManía. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "Consultorio".

@ Manda tus e-Mail a consultorio.playmania@axelspringer.es

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Elegir entre Kratos y Joel

He estado pensando en comprarme *God of War Ascension*, el problema es que también quiero reservar *The Last of Us*. ¿Estará *GoW Ascension* rebajado para verano?

@ Alexis de Vera

A *The Last of Us* todavía le quedan un par de meses para ponerse a la venta. No sabemos qué presupuesto manejas, pero si pagar ¿15€? ¿20€? más te permite disfrutar de *Ascension* desde ya, a lo mejor no es tan mal gasto comparado con esperar que llegue una hipotética rebaja.

■ *GOW Ascension* ya está a la venta y *The Last of Us* no saldrá hasta junio.

Una secuela Norcoreana

¿Para cuándo tendremos *Homefront 2*?

@ Asier Colás

Este shooter en primera persona ambientado en una hipotética invasión de EE.UU. por parte de Corea del Norte fue uno de los últimos "grandes" títulos que lanzó la extinta THQ. Durante su liquidación los derechos de la franquicia fueron adquiridos por Crytek, que ya ha confirmado que uno de sus estudios está trabajando en una secuela, con una fecha prevista de lanzamiento de 2014, aunque no sabemos en qué plataformas aparecerá.

De PS2 a PS Vita

Hace bastante tiempo escuché la noticia de que sacarían la colección HD *Jak and Daxter Trilogy* para PS Vita ¿Al final se canceló?

@ Alberto S

El mes pasado los rumores de que veríamos la colección de los tres clásicos de PS2 de Naughty Dog en PS Vita se dispararon al saltar la noticia de que la agencia americana que clasifica los juegos por edades, la ESRB, había valorado la versión para la portátil. Aunque la trilogía no ha sido anunciada oficialmente, lo más probable es que lo haga pronto. Ahora sólo nos queda desear que otros remasterizados de PS2 sigan el mismo camino. De momento podemos darte una fecha, pero no creemos que tarde demasiado...



■ *Jak & Daxter Trilogy* no tiene fecha de lanzamiento en Vita, pero no tardará.



■ La saga *Army of Two* tiene parecidos con *Gears of War*, especialmente por su cooperativo. Aunque el enfoque de la acción de *Spec Ops The Line* se acerca más.

Hacer sombra a las exclusivas

¿Cuál es el juego más parecido a *Gears of War* en PS3?

@ Nacho Ojea

Spec Ops: The Line, la serie *Uncharted* e incluso *Tomb Raider* tienen muchos parecidos con la saga Gear of Wars (exclusivo de Xbox), a la hora de manejar los tiroteos en tercera persona. Algunos de estos juegos usan incluso el mismo motor gráfico, pero seguramente los mayores parecidos los vas a encontrar en la saga *Army of Two*, que incorpora el elemento cooperativo en sus campañas.

Generación PS4+

¿Podré jugar a los juegos que me baje con mi suscripción a PS Plus en PS4?

@ Huguito

Seguimos sin saberlo. Representantes de Sony han declarado que Plus seguirá teniendo un papel destacado en PS4, pero no se ha aclarado si se incluirán juegos de PS4 en la colección de juegos instantánea o si los juegos de PS3 de esa misma colección podrán jugarse en PS4, entre otras muchas incógnitas. Parece que por el momento habrá que esperar.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

Franquicias sin barbecho



¿Qué pensáis acerca del nuevo *Assassin's Creed IV*? ¿No creéis que están sobre explotando un poco la saga?

@ José Campos

Entre los juegos más vendidos cada año hay franquicias que repiten: *Call of Duty, FIFA y Assassin's Creed* son seguramente los mayores exponentes. ¿Cómo es posible justificar que las editoras y desarrolladores pasen por el enorme esfuerzo y gasto de sacar un juego cada año, si no es justo porque estos juegos son los más demandados? Mientras los jugadores sigan comprando cada juego de una serie, la norma es que sigamos viendo más y más entregas; si un producto es un éxito, su dueño intentará rentabilizarlo todo lo que pueda, y aumentar la frecuencia con la que se hacen los lanzamientos es el modo más directo de conseguirlo, aunque se corra peligro de acabar agotando al público.



La Edición Washington de *Assassin's Creed III* incluye un pase de temporada con el que se podrá descargar todo el contenido descargable actual y futuro... Todo menos el pack de Benedict Arnold. ¿Porqué? Ni la más remota idea.



¿Como puedo jugar con el Joker en el modo desafío? Me he pasado el juego y he bajado e instalado el pack, pero no me aparece.

@ Francisco Javier Martín

Una vez que elijas el modo desafío en el menú principal, el juego debería mostrar una pantalla en la que eliges qué desafíos quieres jugar: los de Batman o los de El Joker. No hace falta que empieces una partida nueva del modo historia.

¿Ha salido ya *Dead Space 3 Awakened*?

@ Asier Colás

Este DLC para *Dead Space* está ya a la venta en el Store por 9,99 €. Permite continuar la historia tras haber terminado el juego principal, ya sea en solitario o en modo cooperativo para dos jugadores.

Se ha averiado el lector de mi PS3. ¿Me recomendáis una PS3 nueva o espero ya a PS4?

@ Carlos Garcés

De PS4 no se sabe precio, fecha ni juegos de lanzamiento... Reparar el lector suele costar unos 60-80€, y es una apuesta segura. Te recomendamos que arregles el lector.

Esperando a la Edición GOTY

¿Sabéis si la edición Washington de *Assassin's Creed III* que está a punto de salir es la edición GOTY?

@ Daniel Martínez

No es una edición GOTY como tal y, de hecho, no incluye todo el contenido en el disco. Básicamente es una reedición de *ACIII*, pero con un pase de temporada para todo el DLC, por lo que tendrás acceso a las 3 partes de la Tiranía del rey Washington y el resto de descargas que han salido/saldrán (menos el pack de Benedict Arnold, que curiosamente no se incluye).

Nuevo Resident Evil

¿Se sabe ya algo sobre un nuevo *Resident Evil*?

@ David Olmo

No sabemos nada todavía. Es bastante posible que se anuncie para PS4 y que mantenga la apuesta por la acción, pero esto son sólo especulaciones. O quizá estén esperando a ver cómo reaccionan los fans ante *Revelations* para decidir el rumbo de la nueva entrega...

Últimos pasos de una veterana

¿Qué juegos quedan por salir en PSP?

@ Santi

En formato físico es probable que no veamos prácticamente nada más. Los últimos lanzamientos han aparecido sólo en el Store para descargar (*Gungnir*, *Corpse Party* o *Generation of Chaos: Pandora's Reflection*) y con Vita empezando ganar ritmo y siendo retrocompatible digital, es normal que PSP vaya retirándose discretamente, como hace un tiempo hizo PS2.

Accesorios para Lara

¿Cuáles son los DLC previstos para *Tomb Raider*?

@ Guillermo Durà

Hay anunciados tres packs de mapas multijugador con un total de 8 mapas nuevos, que estarían disponibles a lo largo de Abril, así como varias armas y personajes multijugador a 0,79€, salvo un pack de armas sacadas de *Hitman Absolution* a 1,49€. Jugar en la isla con el Agente 47 sí sería un DLC interesante...



Los DLC previstos para *Tomb Raider* son todos para el multijugador.

TU OPINIÓN CUENTA

¿Qué juegos te gustaría que se anunciaran para PS4?



Juegos que la pongan al límite

Javier Gisbert

"Pues a mí me gustaría que anunciaran títulos como un nuevo *Uncharted* y un nuevo *Crysis*. Juegos que pusieran al límite la nueva consola de sony."

¡Aventuras gráficas!

David Pitel Cuadro

"Pues me gustaría que hubiera en PS4 algo de aventura gráfica. O algo tipo *The Cave*, *Hollywood Monster*, *Broken Sword*... Un gran género, pero abandonado. Una lástima."

Rol táctico y remakes de calidad

Manu Gracia Pérez

"La verdad que no me importaría ver una nueva versión de *La Pucelle* o el nuevo *Disgaea D2* o un *Disgaea 5*. También un nuevo *Heaven Rain*, que fue una gran obra. Y me gustaría algún remake de algún juego de PSone o PS2 pero ya en HD"

Shenmue 3

David Balsera

"Millones de personas llevamos 12 años deseando la venganza de Ryo Hazuki. Sólo este juego haría que me interesase por PS4 desde el principio. Sino, disfrutaré mi PS3 hasta que PS4 tenga unos 3 añitos y esté rebajada".

Un juego de mi infancia...

Lucho Díaz

"Crash Bandicoot, pero no el cazamutantes de los últimos 2 juegos, hablo del coleccionista de frutas Wumpa de los primeros. Me gustaría un restart para la saga que formó parte de la infancia de muchos :)".

Kingdom Hearts 3

Álvaro Kurosaki

"No tengo más que decir. Ya va siendo hora..."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué opináis de PlayStation Plus y de los juegos y servicios que ofrece?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

No muertos en Multijugador

Estoy pensando en comprar un juego de zombis, pero no tengo claro cuál. ¿Qué juego recomendáis, que tenga cooperativo u online?

@ Francisco López

Dead Rising 2 y *Dead Island* tienen los dos campaña cooperativa online (el primero para 2, el segundo para 4) y siguen el canon zombi de modo más o menos tradicional. Si no te importa tener enemigos un poco más "estrambóticos", *Resident Evil 5* y *6* y también *Dead Space 3* pueden engancharte, pero tiran más hacia la acción que al terror.



Dead Island y su secuela *Riptide* ofrecen un festival zombi para 4 jugadores...

Recompensa a la paciencia

Me gustaría saber si saldrá un *Resident Evil 6 Gold Edition*, como ya hicieron con *Resident Evil 5*

@ Jesús Aguilera

Capcom suele sacar ediciones cada vez más completas de muchos de sus juegos, *Street Fighter IV* es el ejemplo más claro, aunque la edición Dark Arisen de *Dragon's Dogma* es otro caso de esa misma costumbre. Con ese precedente diríamos que "probablemente". Pero ni te lo podemos garantizar ni sabríamos decirte cuándo...

Servidores de pago

¿Podríais pedir que no se puedan comprar servidores en *Battlefield*? Estoy harto de que un administrador me expulse por jugar mejor que él.

@ Lluis Juanola

El problema no está tanto en que *Battlefield 3* permita que un jugador alquile un servidor y lo administre libremente, como en que haya jugadores que abusen de su posición de administradores. La solución es no volver a ese servidor y probar en otro. Da la impresión de que hay gente que sólo disfruta de un juego si se lo está arruinando a otros, y esto no pasa sólo en *Battlefield 3*.



Battlefield deja alquilar servidores. Y hay algunos administradores que...

La guerra del futuro

¿Sabéis si el nuevo *CoD* saldrá en PS3 o en PS4?

@ Javier Romero

Ahora mismo es fácil resumir lo que sabemos del próximo *Call of Duty*, que es prácticamente nada. Contamos con que no será de Treyarch, ya que ellos se encargaron de *Black Ops 2* en 2012; a priori esta entrega estaría en manos del estudio original de la serie, Infinity Ward, aunque en el pasado han contado con la colaboración de otros estudios de Activision. Tampoco sabemos si será *Modern Warfare 4*, aunque es posible que vemos algo nuevo. Por último no sabemos si el juego verá la luz en PS4, pero casi seguro que sale en PS3.

Empezando a ahorrar

¿Habrá una edición especial de *Assassin's Creed IV Black Flag* y de *Watch Dogs*?

@ Guillermo Durà

De *Watch Dogs* no se ha dicho nada... pero de *Black Flag*, Ubisoft ya ha anunciado que tendrá 4 ediciones: con figuras, cofres, cajas metálicas...

PROBLEMAS TÉCNICOS

Cascos sin audio

Cuando enchufo los cables de mis cascos a la TV, no se oye nada ni en los cascos ni en la TV. ¿Qué pasa?

@ Asier Colás

En casi cualquier aparato, cuando se enchufan unos auriculares a su toma de 3.5 mm el resto de salidas de sonido se silencia automáticamente, que los altavoces no suenen entraría dentro de lo normal. Si ya has comprobado que los cascos sí que se oyen al enchufarlos a un teléfono, una cadena de sonido o un PC, entonces es probable que el problema esté en la configuración del sonido de la tele. Ve a las opciones de configuración del menú o consulta el manual, es posible que haya un control de volumen separado para la salida de auriculares. Si el volumen está reducido a cero o silenciado basta con subirlo para que los cascos se oigan.

Compartiendo conexión

¿Cómo doy conexión a internet a mi PS3 usando un módem USB?

@Mirllan Olmos

El método más económico es enchufando el módem USB a un ordenador y compartir esa conexión en tu red local (WiFi o cable). Por unos 30€ puedes comprar un router de viaje como el TP Link MR3020, en el que puedes enchufar el módem USB (si es compatible) y compartir su conexión en una red WiFi separada. Si tu módem es 3G, puede servirte para conectar tu PS3 o PS Vita a internet, pero no te recomendamos que sea tu modo principal de conexión: los límites de tráfico de datos y su latencia hace que no sean conexiones muy recomendables para jugar online, ni para descargar juegos del Store.

Un router como este permite compartir vía WiFi la conexión de un módem USB.

Compatibilidad de vídeos

¿Por qué algunos vídeos que enchufo a mi PS3 en un pendrive no se ven pero en mi ordenador sí?

@ Manu

Muchos vídeos que pueden grabarse con móviles o cámaras fotográficas o descargarse de internet pueden verse en PS3 sin necesidad de convertirlos, pero hay algunos formatos algo más exóticos o modernos (como los archivos con extensiones .mov, .3gp o .mkv) que requieren ser convertidos antes de poder ser vistos. Un programa como Handbrake (gratuito) o Format Factory puede ayudarte a convertirlos a .mp4, que sí es compatible con PS3, aunque dependiendo del tamaño del archivo original y de la potencia de tu ordenador puede llevarle un rato.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Kingdom Hearts HD 1.5 Remix saldrá en formato físico y en castellano?

@ Shou-chan

Se espera que aparezca en disco en algún momento después del verano y si parece que estará traducido, pero no doblado.

¿Saldrá *Diablo III* en PS Vita?

@ Diego M

Blizzard no ha confirmado que esté trabajando con la portátil, y seguramente con adaptarlo para PS3 y PS4 tienen por ahora trabajo suficiente. Mediante el uso a distancia deberíamos poder controlar la versión de PS4 en Vita cuando salga.

¿Está previsto para hacer un *Resident Evil* en PS Vita?

@ David Olmo

Se llegó a anunciar un *Resident Evil* para PSP, pero nunca llegó a concretarse, y lanzar *RE Revelations* en HD para PS3, parece indicar que Capcom no tiene mucho interés en llevar la saga a Vita por ahora.

FIFA 14 de PS4, ¿tendrá un motor nuevo o será un port del de PS3?

@ David Olmo

No lo sabemos. Los primeros títulos de una generación no suelen ser los más espectaculares y es posible que este primer *FIFA* le sirva a EA Sports para experimentar... Lo que es seguro es que *FIFA 15* será mucho mejor.

¿Llegará *Muramasa Rebirth* a Europa?

@ Manu

No se ha confirmado oficialmente, pero esperamos que sí. Esto supondría tener dos juegos de Vanillaware en PS Vita este año: *Muramasa* y más adelante *Dragon's Crown*.

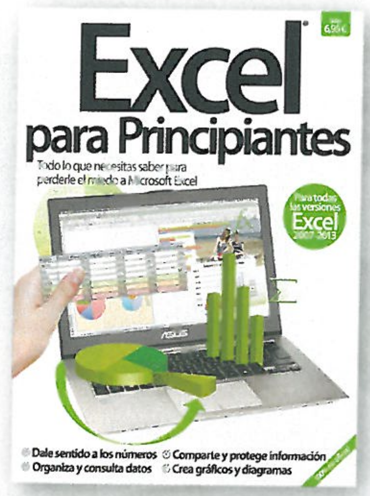
Libros y guías axel springer

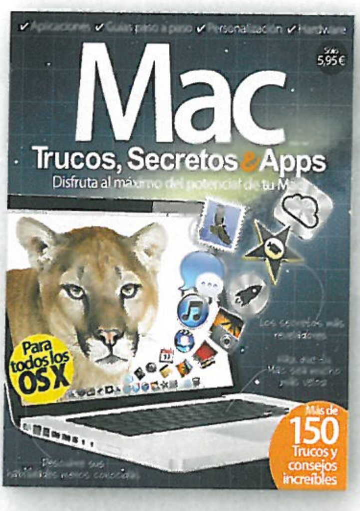
Desearás tenerlos todos, todos... ¡todos!

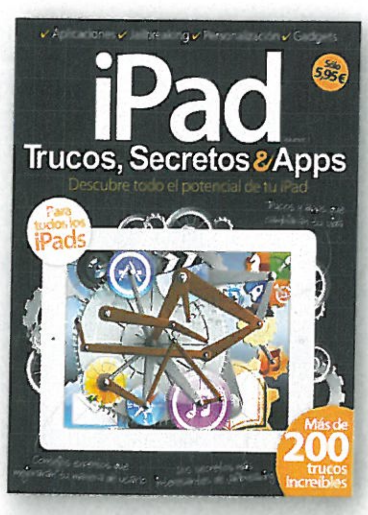
¡YA EN TU QUIOSCO! Desde 4,95€

Fotografía, diseño web, arte 3D, smartphones, mundo Apple, Apps imprescindibles, videojuegos... ¿Quieres saber más?



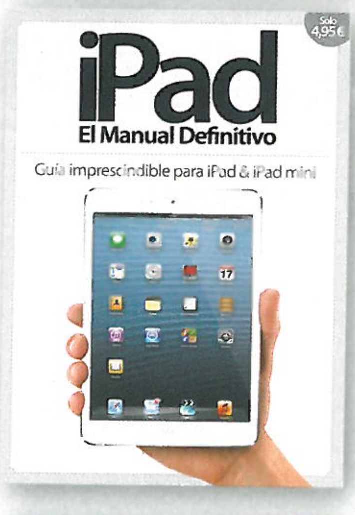


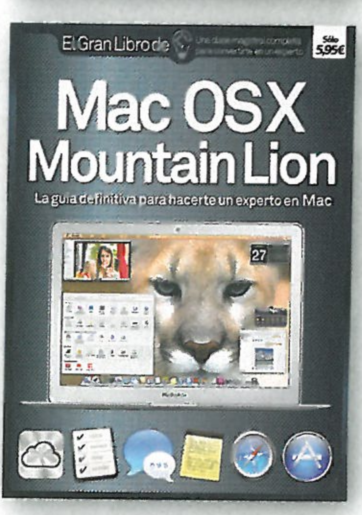




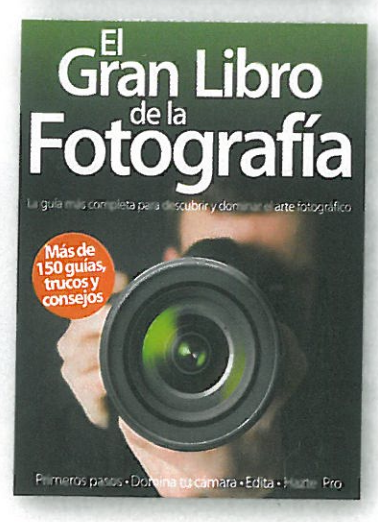




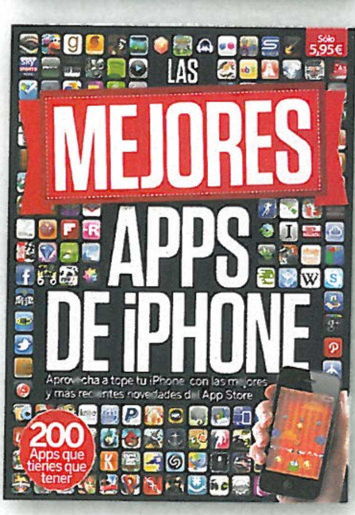












Disponible en los mejores kioscos:











store.axelspringer.es

DEMOS GRATUITAS, COMPLEMENTOS PARA JUEGOS, VÍDEOS, EXPANSIONES...

Lo mejor de la tienda PlayStation

DEMOS JUGABLES


La larga demo permite probar las primeras misiones, leer pasajes del libro, modificar al personaje...

GRATIS | ACCIÓN | SONY | CASTELLANO | 1-4 JUGADORES | +18 AÑOS

Soul Sacrifice

Esta demo aún no está disponible en la tienda, pero llegará a tiempo para el lanzamiento del juego a principios de mayo. En ella disfrutaremos del mismísimo comienzo del juego y descubriremos que somos un preso de Magusar, un hechicero que se dedica a ajusticiar a los que hacen mal uso de la magia. Pero antes de ser castigados tenemos una oportunidad: revivir la historia de Magusar gracias a Librom, un libro parlanchín con mala uva, que nos permitirá aprender todos sus trucos en misiones fantasma que evocan sus recuerdos. Así, bucearemos en las páginas del libro, personalizaremos a nuestro personaje y aprenderemos a usar el sistema de sacrificios, por el cual podemos ofrendar partes de nuestro cuerpo o ítems para acceder a mejores armas o hechizos. O incluso potenciar nuestro personaje salvando o sacrificando enemigos y aliados heridos. Todo en un desarrollo de acción y cooperativo para cuatro, con cierto regusto a *Monster Hunter* y una puesta en escena espectacular.

GRATIS | CONDUCCIÓN | I-FRIQIYAT | INGLÉS | 1 JUGADOR

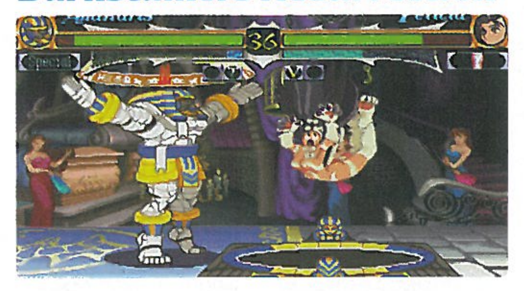
Fuel Overdose



Un mundo post-apocalíptico es el escenario de las carreras de coches más trepidantes en las que los corredores se atacan con todo tipo de power ups. Su control recuerda a los títulos de la vieja escuela. La demo ofrece una carrera que se celebra en el árido desierto de Nevada, junto a las ruinas de Las Vegas.

GRATIS | LUCHA | CAPCOM | CASTELLANO | 1-2 JUGADORES

Darkstalkers Resurrection



Otra saga clásica de la lucha 2D que vuelve con dos de sus entregas "puestas al día". En su demo podemos probar sus rápidos combates 2D con parte del plantel de personajes (14), así como picarnos con un amigo en el modo Versus o probar el modo entrenamiento (para mejorar nuestros combos).

GRATIS | LUCHA | NETHERREALM STUDIOS | CAST. | 1-2 JUG.

Injustice: Gods Among Us



Los superhéroes DC se reúnen para participar en feroces combates 1 vs 1. En la demo sólo está disponible el modo Batallas para un jugador en el que podemos escoger entre 3 personajes (Wonder Woman, Lex Luthor y Batman) y pelear en 4 localizaciones de Gotham con elementos destruibles.



	Género	Mb. en disco
Air Conflicts: Pacific Carriers	Simulación	1100
Army of Two: The Devil's Cartel	Acción-Aventura	1700
Dead Space 3	Terror-Acción	--
Devil May Cry DmC	Acción-aventura	1300
God of War: Ascension	Acción-Aventura	--
I Am Alive	Aventura	1953
inFAMOUS 2	Aventura de acción	2600
Injustice: Gods Among Us	Lucha	408



JoJo's Bizarre Adventure	Lucha-Acción	650
Journey	Aventura	480
LEGO Batman 2	Aventura	480
LEGO El Señor de los Anillos	Aventura de Acción	673
LittleBigPlanet Karting	Conducción	1600
Marvel vs Capcom: Origins	Lucha	233
MGS Rising: Revengeance	Acción-Aventura	--
Mortal Kombat	Lucha	--
Naruto Shippuden UNS 3	Lucha	1300
NBA 2K13	Deportivo	1024
NFS Most Wanted	Conducción	1900
Ninja Gaiden 3	Acción	420
Ni No Kuni: La ira de la Bruja Blanca	Rol	2600
Pro Evolution Soccer 2013	Deportivo	2300
Quantum Conundrum	Plataformas/Puzzle	1600
Ragnarok Odyssey	Rol	260
Rainbow Moon	Rol	1800
Ratchet & Clank: Q Force	Aventura	4600
Resident Evil 6	Terror/Acción	847
Resistance 3	Shooter	1406
Sleeping Dogs	Acción/shooter	2400
Sly Cooper: Ladrones en el Tiempo	Acción-Aventura	3600
Soul Sacrifice	Acción	--

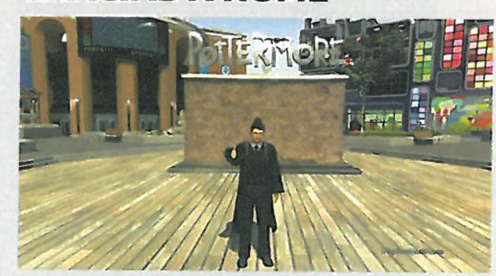


Street Fighter III: 3rd Strike Online	Lucha	619
The Cave	Puzzle/Aventuras	984
The Darkness II	Shooter	1440
Uncharted 2	Aventura de acción	3061
XCOM: Enemy Unknown	Estrategia	1500
Zombie Driver	Conducción-arcade	1000

MUNDO PSN

MUNDO HOME

VIAJA HASTA HOGWARTS GRACIAS A HOME



Pottermore, la experiencia interactiva online que abrió sus puertas en 2012, **llega a Home para traernos la magia del universo de J.K. Rowling**. En su primera versión p**odemos pasear por Callejón Diagón**, vestirnos con las túnicas del colegio de Magia y Hechicería y **viajar en el Expreso a Hogwarts**. Todo ello con divertidos minijuegos, recolección de cromos intercambiables con otros usuarios...

ACTUALIZACIÓN

ACTUALIZACIÓN DEL SOFTWARE 2.10 DE VITA

Los usuarios de Vita ya tienen a su disposición el nuevo firmware 2.10, que incorpora mejoras como **un sistema de carpetas para organizar nuestras apps o juegos** (hasta 10 objetos por carpeta) o reproducir vídeos desde el navegador.

JUEGO DESCARGABLE 

LOS *DUNGEONS & DRAGONS* VUELVEN EN VERANO



En junio llega en formato digital ***D&D Chronicles of Mystara***, título que recoge los dos clásicos de Capcom, ***Tower of Doom*** y ***Shadow Over Mystara***. La remasterización estos dos mitos del beat'em up incluirá, además de mejoras gráficas, un sistema de desafíos y la posibilidad de personalizar diferentes aspectos de las partidas para hasta cuatro jugadores. **Su precio será de 14,99 €.**

PLAYSTATION PLUS 

ACTUALIZACIÓN DE CONTENIDOS DE PS PLUS

Los suscriptores a este servicio tendrán este mes gratis algunos jugosos títulos. En PS3 estarán ***Okami HD***, el RPG ***El Señor de los Anillos: La Guerra del Norte*** y la curiosa aventura ***The Cave***. En Vita estarán ***Zero Escape: Virtue's Last Reward*** y la aventura de puzzles indie ***Thomas Was Alone***.

DESCUENTOS 

LLEGAN NUEVAS REBAJAS PLAYSTATION3 Y VITA

Hasta el 24 de abril, PSN tendrá algunas suculentas ofertas: ***Deus Ex Human Revolution* (6 €)**, ***Hitman Absolution* (24 €)**, ***Crysis 1* y *2* (10 € cada uno)**, ***Hitman Trilogy* (12 €)**... Aparte, otros han visto reducido su precio: el nuevo *DmC* (39,99€), *Tekken Tag 2* (29,99€)... Y en Vita, *Touch my Katamari* (19,99 €) o *Earth Defense Force 2017* (29,99 €).

REMAKE HD 

CAPCOM REMASTERIZA EL CLÁSICO *DUCKTALES*



Lanzado originalmente en 1989 para NES, *Ducktales* es **uno de los mejores juegos de plataformas de todos los tiempos**. En él acompañamos al tío Gilito por diversos mundos temáticos recogiendo sus tesoros, planteamiento que seguirá intacto en esta **remasterización mucho más colorista y con elementos 3D**. Llegará en verano.

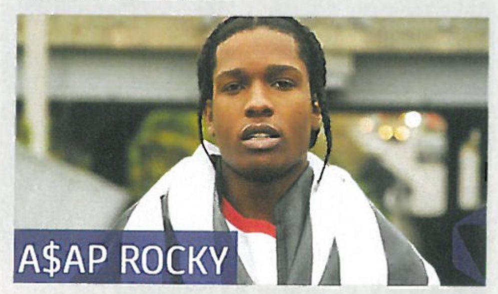
LANZAMIENTO 

SACRED CITADEL, LISTO PARA FINALES DE ABRIL

Sacred Citadel es un **hack'n slash de desarrollo lateral**, y con cooperativo, que servirá de preámbulo para el juego de rol *Sacred 3*. Sus mecánicas recordarán a los beat'em ups de los 90 y además **tendrá cooperativo, toques de juego de rol** (subir de nivel al personaje, aprender habilidades...) **y todo por unos ajustados 14,99 €.**

ÁREA VIDZONE 

LO MEJOR DEL RAP EN VIDZONE



El rapero neoyorkino A$AP Rocky es la estrella destacada de la aplicación gratuita de videoclips de PS3. **Junto a Skrillex interpreta el tema "Wild For The Night"** cuyo vídeo ya se puede disfrutar, así como el resto de sus clips, incluido "**Long Live A$AP" y su éxito "F**king Problems"**.



COMPLEMENTOS Y EXPANSIONES

PS3 | PACK EL PUÑAL DE DUNWALL | 9,99€

Dishonored

En esta nueva aventura nos ponemos en la piel se Daud, el legendario asesino que acabó con la vida de la emperatriz, que busca la redención por todos sus actos. Para ello, y acompañado de su leal banda de asesinos, recorremos lugares inéditos de Dunwall, como el matadero Rothwild, mientras nos familiarizarnos con las nuevas armas y poderes de Daud: invocar asesinos en mitad de un combate, localizar runas y talismanes de hueso ocultos... Nuestro arsenal incluye Nubes Tóxicas (para aturdir a los enemigos) y minas alimentadas con aceite de ballena. Desde un punto de vista diferente, *El Puñal de Dunwall* nos permite encarar las misiones como nos convenga en cada momento. La redención o la caída hacia la oscuridad dependerá de las decisiones que vayamos tomando a medida que avancemos...

VALORACIÓN. Un nuevo punto de vista que aporta más frescura y horas de juego a este título. DLC del que merece la pena.



Daud recorre nuevos lugares de Dunwall en busca de la salvación.



Once niveles nuevos y la posibilidad de subir hasta el nivel 61 son parte de las mejoras menores de este DLC.

PS3 | PACK DE MEJORA DEL BUSCADOR DEFINITIVO | 4,99€

Borderlands 2

Todos aquellos a los que el nivel 50 se le haya quedado ya pequeño y deseen mejorar a sus personajes en el gigantesco shooter de Gearbox, ya pueden subir hasta 11 niveles más gracias a este DLC, sin coste extra para quienes hayan adquirido el pase de temporada de *Borderlands 2*.
Para que consigamos dicho límite de nivel, el DLC nos da la opción de realizar una tercera vuelta a la campaña con once niveles más en los que repartir estopa a todos los enemigos que se crucen en nuestro camino. Algo así como un Nuevo Juego ++. También se han añadido mejoras de almacenamiento, para poder llevar más munición, eridio... Además, se incluye un nuevo e inédito grupo de rareza dentro de las armas, que se diferencian por tener un aspecto poco común: un acabado nacarado.

VALORACIÓN. Un precio bastante elevado para incluir sólo mejoras menores y subir de nivel a los personajes.

PS3 | PACK JETSTREAM SAM | 9,99 €



Metal Gear Rising

El prota de esta trama es Sam Jetstream, uno de los rivales de Raiden. Su historia es corta (90 minutos), repite escenarios y enemigos finales del juego y no desvela todas las incógnitas del personaje. Flojo.

VALORACIÓN. Historia corta, añade 5 misiones RV, repite elementos... Un "caro" ejemplo de DLC malo.

PS3 | PACK AWAKENED | 9,99 €



Dead Space 3

La trama tiene lugar tras el final de *DS3*, en el que Isaac y Carver se sorprenden al estar vivos. Pero pronto vuelven a tener visiones y recorrerán escenarios ya conocidos como Terra Nova, pero con cambios...

VALORACIÓN. Otro DLC caro teniendo en cuenta que no aporta nada nuevo en cuanto a jugabilidad.

PS3 | VARIOS PACKS | DESDE 0,99 €



Naruto Shippuden UNS 3

El ninja más famoso del manganime cambia de modelo con estos trajes, para vestirse de gondolero, vaquero del lejano Oeste e incluso de tirolés. Y hay más packs: uniformes del "insti", sombreros de Akatsuki...

VALORACIÓN. El precio es alto por tan sólo unos trajes que no añaden habilidades a los personajes.

LAS MEJORES EXPANSIONES

	Expansión	Contenido	Precio por unidad desde
Assassin's Creed III	La Tiranía del Rey Washington: La Infamia	Primer DLC que incorpora una historia inédita	9,95 €
	Benedict Arnold	Cuatro nuevas misiones exclusivas	--
	Secretos Escondidos	3 misiones, trajes y personajes para el online	4,99 €
	La Dura Batalla	3 mapas y otros 3 personajes para el modo multijugador	7,99 €
Assassin's Creed La Hermandad	La Desaparición de Da Vinci	8 misiones para 1 jugador, 2 escenarios, 2 modos y un mapa online	9,99 €
	Pack Misiones de Copérnico	Añade un nuevo personaje y nuevas misiones	Gratis
	Actualización del Animus 1.0	Añade un nuevo mapa y modo multijugador	Gratis
	Actualización del Animus 2.0	Añade un nuevo mapa y modo multijugador	Gratis
Batman Arkham City	Batman Inc Batsuit	Añade un nuevo traje	Gratis
	Paquete de Arkham	Incluye 3 DLC (packs de Robin y Nightwing y trajes)	14,90 €
	Pack Nightwing	Añade un nuevo personaje, desafíos, mapas	6,99 €
	Pack Catwoman	Añade un nuevo personaje, desafíos, mapas	9,99 €
	Pack Vestimentas	Añade diferentes skins	4,99 €
Borderlands 2	Pack de mejoras del buscador definitivo	Aumenta el tope de nivel a 61 y otras mejoras	4,99 €
	La Escabechina Sangrienta del Señor Torgue	Nuevas misiones armas y localizaciones	9,99 €
	La Gran Cacería de Sir Hammerlock	Nueva localización donde buscar nuevos tesoros	9,99 €
Dead Space 3	Pack Awakened	Añade una nueva aventura en escenarios de DS3	9,99 €
DmC Devil May Cry	La Caída de Vergil	Aventura protagonizada por el gemelo de Dante	8,99 €
Dishonored	El puñal de Dunwall	Nuevos escenarios y aventuras	9,99 €
	Dunwall City Trials	10 mapas y marcador global con logros y trofeos	4,99 €
Gran Turismo 5	Paquete de coches 2	Añade 4 nuevos coches	3,99 €
	Pack Coches de competición	Añade 12 nuevos vehículos	6,99 €
	Pack circuitos	Añade 3 nuevos circuitos	3,99 €
	Pack pinturas	Añade 100 nuevas pinturas	1,99 €
	Pack equipo de competición	Añade 25 nuevos cascos y 15 monos	1,99 €
L.A. Noire	Caso El coche del cónsul	Añade un nuevo caso de tráfico	3,99 €
	Pack Galvanizados Nicholson	Añade un nuevo caso	3,99 €
	Caso El lapsus	Añade un nuevo caso	3,99 €
	Caso La ciudad desnuda	Añade un nuevo caso	3,99 €
	Desafío 50 placas + traje	Añade un una nueva tarea opcional y atuendo	1,99 €
	Traje detective y arma Broderick	Añade un nuevo atuendo y un nuevo arma	1,49 €
	Traje el púgil	Añade un nuevo atuendo	0,99 €
	Ametralladora Chicago piano	Añade un nuevo arma	Gratis
	Pase L.A. Noire	Da acceso a todo el contenido descargable	8,99 €
Mass Effect 2	La Llegada	Añade una nueva misión	6,99 €
	Pack Aegis	Añade nuevo rifle de precisión y armadura	1,99 €
	Pack Apariencias	Añade diversos aspectos nuevos	1,99 €
	Pack Equalizador	Añade nuevas mejoras de equipo	1,99 €
	Pack Firepower	Añade 3 nuevas armas pesadas	1,99 €
	Pack Recon Operations	Añade nueva arma, armadura, visor y otro equipo	1,99 €
	Pack Terminus	Añade un nuevo arma y una armadura	1,99 €
	Pack Cerberus	Accesorios, armas, nuevas misiones y descargas	14,99 €
Mass Effect 3	Leviatán	Dos horas de juego, nueva historia, armas y personajes	9,99 €
	Expansión online Earth	Nuevas armas, más personajes, nueva dificultad...	Gratis
Max Payne 3	Todos Contra Todos Perfecto	Cuatro modos para el multijugador y otro para individual	8,99 €
	Pack Crimen Desorganizado	Nuevo mapa, nuevo modo y modificaciones Score Attack	Gratis
MotorStorm Apocalypse	Ranchera Eurogamer	Añade un nuevo vehículo	Gratis
	Superbike de Gameradar	Añade un nuevo vehículo	Gratis
	Pack de Llantas	Añade nuevas llantas para tus vehículos	Gratis
	Muerte: Ace of Spades Event	Añade nuevos eventos de carrera	Gratis
	Dice: King of Diamonds Event	Añade nuevos eventos de carrera	Gratis
	Dinamo: Queen of Hearts Event	Añade nuevos eventos de carrera	Gratis
Ninja Gaiden 3	2 Packs de armas	Cada uno añade un arma (guadaña o garras)	2,99 €
	8 Packs de retos	Cada uno añade nuevos desafíos y retos	1,99 €
	2 Packs de personalización	Modifica el aspecto de tu ninfa en el multijugador	1,99 €
RE Operation Raccoon City	Misiones Spec Ops	Añade 7 misiones (la primera gratis) y 6 personajes	Gratis
	4 Packs de Armas	Cada pack añade 2 nuevas armas	1,99 €
Saints Row The Third	Pack de operaciones moradas	Varios extras y vehículos para potenciar a tu personaje	5,49 €
	Pack máximo placer	Varios extras y vehículos para potenciar a tu personaje	5,49 €
	Warrior Pack	Añade 4 nuevos trajes de guerrero (caballero, kabuki...)	2,49 €
Sleeping Dogs	Nightmare in Northpoint	Nueva trama centrada en zombis y vampiros	--
	Varios Packs	Nuevas carreras y armas	2,99 €
Uncharted 3	Fortune Hunter's Club	Da acceso a todos los DLC	24,99 €
	Packs de Apariencias x3	Son paquetes de skins para el multijugador	2,99 €
	Aspectos para el multijugador x25	Añade un skins multijugador	0,49 €
Skyrim	Dragonborn, Hearthfire y Dawnguard	Más escenarios y retos que añaden más horas de juego	7,99 €

OTRAS DESCARGAS

Mucho más contenido por descubrir...

La tienda ofrece un montón de contenidos más, desde nuevas aplicaciones a fondos de escritorio, vídeos o juegos que no se llegan a lanzar nunca en disco. He aquí algunos de ellos...

CLÁSICOS PLAYSTATION

GTA LIBERTY CITY STORIES

La versión de PS2 ya está en el Store por 9,99 €. La undécima entrega de la saga está protagonizado por Toni Cipriani quien regresa a su ciudad para realizar tareas de todo tipo para la familia Leone, capitaneada Salvatore.



GTA VICE CITY STORIES

También por 9,99 € te puedes llevar la duodécima entrega para PS2, que nos devuelve al la Vice City de 1984, un paraíso de corrupción y lugar de residencia de narcotraficantes y cárteles, con los que Víctor Vance tendrá que trabajar...



JUEGOS PS MOBILE

FOREVOLUTION

Por 5,49 € te puedes llevar este juego de estrategia en tiempo real, en el que debemos crear el equilibrio adecuado para que los diferentes tipos de seres puedan convivir en nuestro pequeño y virtual ecosistema...



COSMIC CLEAN-UP

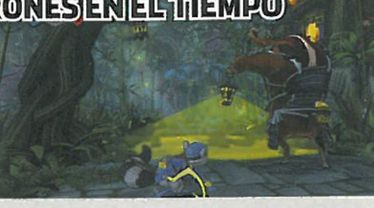
Ponte a los mandos de naves especiales con las que debemos deshacernos de toda la basura galáctica con el fuego de nuestros propulsores, aunque tendremos que tener cuidado con meteoritos y otros peligros... Cuesta 1,29 €.



MULTIMEDIA

SLY COOPER: LADRONES EN EL TIEMPO

Si has disfrutado de lo lindo con la última aventura de Sly, Bentley y Murray y su música te ha llamado la atención, ya puedes descargar de la tienda digital la BSO por unos ajustados 4,99 € y escucharla donde quieras.



EL HOBBIT: UN VIAJE INESPERADO

Ya puedes descargar en la tienda de vídeos "El Hobbit: Un Viaje Inesperado", la nueva peli de Peter Jackson basada en la obra de J.R.R. Tolkien. Está disponible a un precio de 14,99 €, y en alquiler por 4,99 €.



Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-Mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

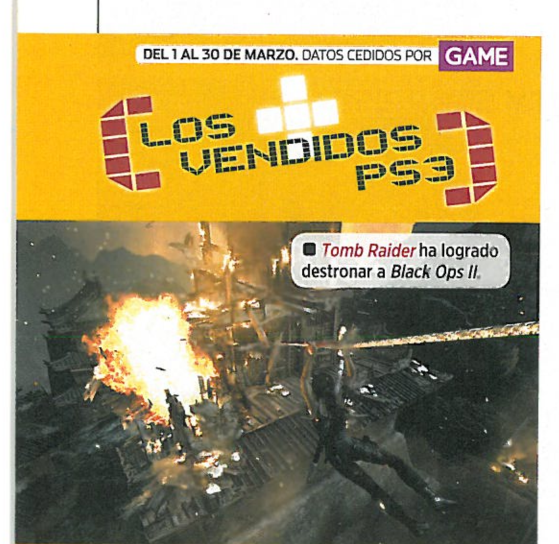
¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 30 DE MARZO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS + VENDIDOS PS3



Tomb Raider ha logrado destronar a Black Ops II.

1. Tomb Raider (N)
2. God of War: Ascension (N)
3. Naruto Shippuden UNS3 (N)
4. COD Black Ops II
5. FIFA 13
6. BioShock Infinite (N)
7. God of War Collection
8. Final Fantasy XIII-2
9. Formula 1 2012
10. Ni no Kuni: La Ira de la Bruja Blanca



GOW Ascension ha entrado muy fuerte.

PS3

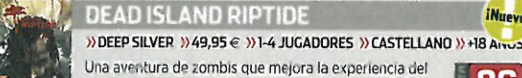


ACCIÓN



ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL ¡Nuevo!
» EA GAMES » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Entretenido juego de acción con cooperativo, pero ha perdido la esencia de la saga y le faltan opciones tácticas. **NOTA 74**



DEAD ISLAND RIPTIDE ¡Nuevo!
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos. **NOTA 86**

DEFIANCE ¡Nuevo!
» NAMCO BANDAI » 59,95 € » JUG. ILIMITADOS » INGLÉS » +18 AÑOS

No es el mejor juego de acción, pero hay pocos MMO en PS3 y con la originalidad de su relación con la serie de TV. **NOTA 80**

DYNASTY WARRIOR 7 EMPIRES
» KOEI » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS

Un multitudinario beat'em up tan repetitivo como siempre, pero con el extra de interesantes opciones estratégicas. **NOTA 79**

DMC DEVIL MAY CRY
» CAPCOM » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Dante regresa a la acción con una aventura muy convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva. **NOTA 90**

FIST OF THE NORTH STAR KEN'S RAGE 2
» KOEI » 59,95 € » 8 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS

Simplifica aún más la sencilla mecánica del original. Un "machacabotones" repetitivo y técnicamente anticuado. **NOTA 60**

ESDLA LA GUERRA DEL NORTE ¡Precio especial!
» WARNER » 29,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción con toques de rol ambientado en el universo de ESDLA. Los combates son simples, pero divierte. **NOTA 80**

LOLLIPOP CHAINSAW ¡Precio especial!
» WARNER » 25,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un beat'em up hilarante y sorprendente por su estética, que resulta divertido pese a que tiene aspectos mejorables. **NOTA 85**

MAX PAYNE 3 ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás. **NOTA 96**



METAL GEAR RISING REVENGEANCE
» KONAMI » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto. **NOTA 85**



NINJA GAIDEN 3 RAZOR'S EDGE ¡Nuevo!
» TECMO KOEI » 599,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Poco inspirado beat' em up que solventa algunos defectos del original, pero con los mismos fallos "de base". **NOTA 78**

RATCHET & CLANK Q-FORCE
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

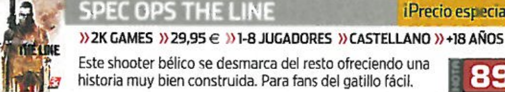
Toques de estrategia con la acción típica de la saga y un dinámico desarrollo. Es barato y ofrece cross-buy con Vita. **NOTA 87**

RESIDENT EVIL OP. RACCOON CITY ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Aprovecha bien la "etiqueta *Resident Evil*" para ser uno de los mejores juegos de acción en tercera persona para PS3. **NOTA 88**

SNIPER ELITE V2
» REBELLION » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si perdonas su mejorable apartado técnico, disfrutarás de un juego de acción distinto, fascinante y muy divertido. **NOTA 88**



SPEC OPS THE LINE ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Este shooter bélico se desmarca del resto ofreciendo una historia muy bien construida. Para fans del gatillo fácil. **NOTA 89**

STARHAWK
» SONY » 39,95 € » 32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Si lo tuyo es el multijugador, descubrirás un original enfoque en el que acción y estrategia se fusionan de lujo. **NOTA 89**

ROL

DARK SOULS ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Fascinante a la par que difícil, *Dark Souls* ofrece una experiencia de juego similar a la que vivimos con *Demon's Souls*. **NOTA 90**

DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN ¡Nuevo!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Aún más enorme que el original y a un gran precio, pero si ya tienes *Dragon's Dogma* no merece mucho la pena. **NOTA 90**

FINAL FANTASY XIII-2 ¡Precio especial!
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Corrige los defectos de *FFXIII*, es más variado, largo y divertido, aunque reutiliza muchos de sus elementos. **NOTA 95**

MASS EFFECT TRILOGY
» EA GAMES » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Los tres capítulos de una saga que ha hecho historia en los videojuegos. El primero nunca había salido en PS3. **NOTA 94**

NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA
» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas. **NOTA 93**

TALES OF GRACES F
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un gran y completo juego de rol, con un divertido sistema de combate en tiempo real... aunque en inglés. **NOTA 84**

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
» BETHESDA » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. **NOTA 98**



3 razones para tener...

Injustice: Gods Among Us



Play ¡El juego del mes!




1. 24 PERSONAJES DE DC COMICS. 12 superhéroes y 12 villanos de DC Comics se dan de tortas en vibrantes combates uno contra uno al más puro estilo *Mortal Kombat*.

2. ES MUY DIVERTIDO. Aunque son muy parecidas a *Mortal Kombat*, sus peleas son muy divertidas. Su manejo es fácil (y profundo) y con variados y duraderos modos de juego.

3. ESPECTÁCULO EN ESTADO PURO. Luchadores enormes y perfectamente caracterizados, buenos giros de cámara, escenarios bastante currados... Entran por los ojos.

AVENTURAS



ASSASSIN'S CREED III
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es el mejor *Assassin's* de todos, el más grande y con más cosas para hacer, aunque el desarrollo no sorprenda tanto. **NOTA 93**



BATMAN ARKHAM CITY
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una impresionante aventura fiel al personaje, enorme en lo jugable y técnico. De lo mejor del catálogo de PS3. **NOTA 93**

DARKSIDERS II
» THQ » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de acción variada y divertida para la vuelta de las vacaciones. Si te gustó el anterior, no te la pierdas. **NOTA 91**



DEAD SPACE 3
» EA GAMES » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran juego de acción y terror que además ahora tiene cooperativo online. No sorprende como los anteriores. **NOTA 89**



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Parece un shooter, pero es una apasionante aventura, con gran libertad de acción y lograda ambientación cyberpunk. **NOTA 91**



DISHONORED
» BETHESDA » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura en primera persona que te atrapará por su diseño y sus posibilidades. Lástima que sea algo corto. **NOTA 94**



GOD OF WAR ASCENSION
» SONY » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gran aventura que sigue el estilo de las anteriores. Sólo innova en el sistema de combate y añadir multijugador. **NOTA 90**

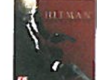


GTA IV COMPLETE EDITION ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva de *GTA IV* incluye sus dos grandiosas expansiones. Una aventura de acción que tienes que tener. **NOTA 94**

HEAVY RAIN MOVE EDITION ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura adulta y de gran guión. Casi una peli interactiva en la que resolvemos los casos con el mando Move. **NOTA 90**



HITMAN ABSOLUTION
» SQUARE-ENIX » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gran aventura de acción y sigilo que ofrece múltiples opciones para resolver los "asesinatos" y con un buen guión. **NOTA 90**



L.A. NOIRE LA ED. COMPLETA ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. **NOTA 92**



LEGO: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Las tres pelis de ESDLA en versión LEGO, fielmente adaptadas y con el asequible y divertido desarrollo de siempre. **NOTA 88**



RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. **NOTA 98**



RESIDENT EVIL 6
» CAPCOM » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. **NOTA 92**



SLY COOPER LADRONES EN EL TIEMPO
» SONY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una variada y divertida aventura, plagada de sorpresas y con elementos de diversos géneros. Bastante fácil. **NOTA 89**



TOMB RAIDER
» EIDOS » 64,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Aventura en estado puro. Funde lo mejor de *Uncharted* con la esencia de los *Tomb Raider* y es técnicamente brutal. **NOTA 93**



UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE
» SONY » 39,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. **NOTA 96**



LUCHA



INJUSTICE: GODS AMONG US ¡Nuevo!
» WARNER » 62,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de lucha espectacular y divertido. Se parece a *Mortal Kombat*, pero entusiasmará a los fans de DC. **NOTA 91**

MORTAL KOMBAT ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo juego de lucha, bien adaptado a los nuevos tiempos, sin renunciar a la esencia de la saga. ¡Brutal! **NOTA 94**



NARUTO ULTIMATE NINJA STORM 3
» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El título más largo y completo de esta saga de lucha dirigida principalmente a todos los fans de Naruto. **NOTA 89**

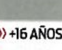
STREET FIGHTER X TEKKEN
» CAPCOM » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. **NOTA 94**



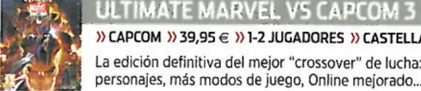
SUPER SF IV ARCADE EDITION ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La mejor edición del juego de lucha que revitalizó el género. Muy recomendable si no tienes *Super Street Fighter IV*... **NOTA 94**



TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de lucha con combates por parejas, completo, duradero, técnico y muy divertido. **NOTA 93**



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La edición definitiva del mejor "crossover" de lucha: 50 personajes, más modos de juego, Online mejorado... **NOTA 94**

LO MEJOR DE PS3

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Dead Island Riptide** (N) — DEEP SILVER | ACCIÓN



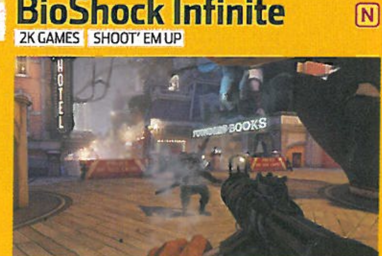
Como habéis podido comprobar este mes, los zombis nos gustan. Y por eso le estamos dando a *Dead Island Riptide*, que aunque tenga sus fallitos mejora la experiencia del primero.

2. **Injustice: God Among Us** (N) — WARNER | LUCHA
3. **Dragon's Dogma Dark Arisen** (N) — CAPCOM | ROL DE ACCIÓN
4. **Defiance** (N) — TRION WORLDS | ACCIÓN MMO
5. **BioShock Infinite** (↓) — 2K GAMES | SHOOT' EM UP



VUESTROS FAVORITOS

1. **BioShock Infinite** (N) — 2K GAMES | SHOOT' EM UP



No teníamos muchas dudas de que *BioShock Infinite* iba a estar en el primer puesto de vuestra lista este mes. Poco juegos hay tan "especiales" y tan brillantemente diseñados en nuestra PS3.

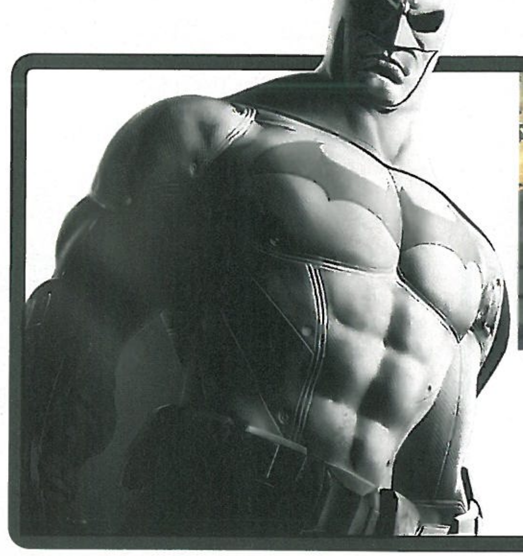
2. **Ni no Kuni** (↑) — NAMCO BANDAI | ROL
3. **Assassin's Creed III** (↓) — UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **God of War Ascension** (↑) — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Tomb Raider** (↓) — PS3 | SQUARE ENIX | AVENTURA





El nuevo juego de Lara ha triunfado en España.

Los 4 mejores juegos...





1

» Batman Arkham City

Batman Arkhan Asylum y *Arkham City* demuestran que es posible desarrollar juegos sobresalientes basados en superhéroes. A ver qué tal le sale *Batman Arkham Origins* a Warner Montreal (no lo hace Rocksteady.)

2

» Injustice: Gods Among Us

Aunque en la pantalla de arriba sale "besando" el látigo de Catwoman, Batman es uno de los mejores personajes que manejaremos en este juegazo de lucha, que para bien y para mal parte de los mimbres de *Mortal Kombat*.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**

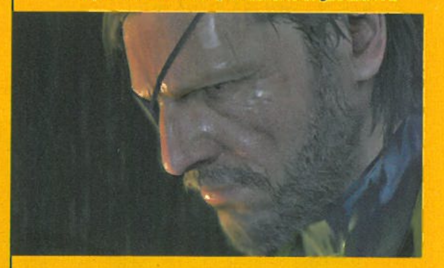


Los + esperados

1 MGS 5 The Phantom Pain

» PS3 » KONAMI » AV. DE ACCIÓN » SIN CONFIRMAR

Kojima volverá a sorprendernos seguro con un nuevo *MGS*. Su último tráiler es tan magistral que "mataríamos" por echarle el guante YA.





2 GTA V

» PS3 » ROCKSTAR » AV. DE ACCIÓN » 17 DE SEPTIEMBRE

Hace unos días Rockstar liberó nuevas pantallas del que está llamado a ser uno de los mejores juegos de PS3. Desde luego tiene una pinta impresionante.





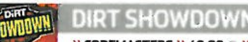
3 Castlevania Lords of Shadows 2

» PS3 » KONAMI » AV. DE ACCIÓN » SIN CONFIRMAR

El primero ya nos gustó mucho, pero por lo que pudimos ver en las oficinas de Mercury Steam, esta secuela le va a superar con creces...



VELOCIDAD



DIRT SHOWDOWN — ¡Precio especial!

» CODEMASTERS » 40,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Completo y divertido, gustará a todos los aficionados a la conducción arcade que quieran descargar adrenalina. **NOTA 89**

DRIVER SAN FRANCISCO — ¡Precio especial!

» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. **NOTA 90**

F-1 2012

» CODEMASTERS » 65,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Parecía difícil, pero supera a anteriores entregas gracias a las mejoras en la simulación y los nuevos modos de juego. **NOTA 93**





GRAN TURISMO 5 ACADEMY EDITION

» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si en su día se te escapó, hazte con esta versión, la más completa y redonda de este fabuloso simulador. **NOTA 96**



LITTLEBIGPLANET KARTING — ¡Precio especial!

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Parecido a *ModNation Racers*, con un editor que da mucho juego, pero sin nada que haga revolucionaria su propuesta. **NOTA 78**

MOTORSTORM APOCALYPSE — ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un arcade que apuesta por la velocidad y el caos. Un título redondo, sorprendente y repleto de posibilidades. **NOTA 94**

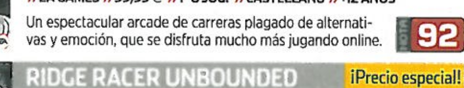


NEED FOR SPEED MOST WANTED

» EA GAMES » 39,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un espectacular arcade de carreras plagado de alternativas y emoción, que se disfruta mucho más jugando online. **NOTA 92**





RIDGE RACER UNBOUNDED — ¡Precio especial!

» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad. **NOTA 84**

SBK GENERATIONS — ¡Precio especial!

» MILESTONE » 19,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de la motos disfrutarán con este simulador y sus enormes opciones... Si perdonan sus pobres gráficos. **NOTA 81**





SONIC & ALL-STARS RACING T.

» SEGA » 39,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un excelente juego de karts. El consistente control y la variedad de las carreras son pura diversión. **NOTA 88**





TEST DRIVE FERRARI LEGENDS — ¡Precio especial!

» BIGBEN » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de velocidad y de Ferrari, disfrutarán con su exigente simulación, pero la dificultad está descompensada. **NOTA 81**



WRC 3

» NAMCO BANDAI » 60,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Sigue sin ser espectacular y gráficamente no es muy potente, pero logra divertir gracias a una conducción realista. **NOTA 87**

SHOOT'EM UP

ALIENS COLONIAL MARINES

» SEGA » 59,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Los homenajes a la peli son lo más destacable de un título con fallos y que, jugando, no ofrece nada especial. **NOTA 75**



BATTLEFIELD 3

» EA GAMES » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo shooter bélico que te enganchará si te gusta jugar Online en equipo, aunque su Campaña flojea. **NOTA 90**



BIOSHOCK INFINITE

» 2K GAMES » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. **NOTA 95**



BORDERLANDS 2 — ¡Precio especial!

» 2K GAMES » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su mezcla de disparos y rol da de nuevo en el clavo, llegando a extremos delirantes. Juegazo imprescindible. **NOTA 94**

CALL OF DUTY BLACK OPS II

» ACTIVISION » 69,95 € » 18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Se refuerza con novedades y opciones interesantes, pero su estilo de juego sigue siendo idéntico, sin casi cambios. **NOTA 94**



CRYSIS 3

» EA GAMES » 59,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. **NOTA 89**



DUKE NUKEM FOREVER — ¡Precio especial!

» 2K GAMES » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter directo y variado, que consigue divertir con su descaro, aunque técnicamente es bastante mejorable. **NOTA 84**

FAR CRY 3

» UBISOFT » 69,95 € » 2-14 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lleno de posibilidades: disparos, exploración, vehículos, caza... El conjunto es completo y fresco, pese a sus fallos. **NOTA 91**

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

» EA GAMES » 69,95 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter que te dejará con la sensación de "esto ya lo he jugado", salvo por sus escasos detalles originales... **NOTA 84**



KILLZONE 3 — ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. **NOTA 91**





PORTAL 2 — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. **NOTA 91**

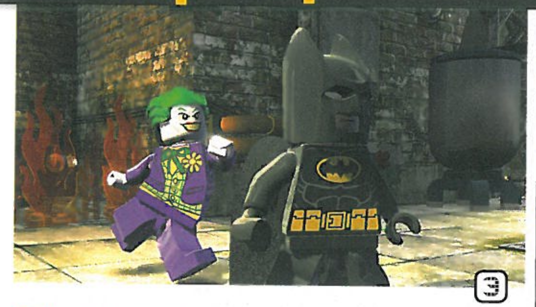


RAGE — ¡Precio especial!

» BETHESDA » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. **NOTA 91**

en los que aparece Batman



LEGO Batman 2

Batman y Robin protagonizan el modo Historia de uno de los mejores *LEGO* de PS3 (con él se abrió al concepto "sandbox", con la ciudad de Gotham abierta para explorar). Obviamente, ofrece muchos personajes más.



Gotham City Impostors

Vale, aquí no sale Batman como tal, sino que dos bandas de descerebrados (unos con máscaras de Batman y otros con las del Joker) luchan en batallas de hasta 12 jugadores Online. En PC ya es "free to play". ¿Para cuándo en PS3?

MUSICALES



DANCESTAR PARTY HITS

» SONY » 29,95 € » 1-20 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con el Move en la mano imita 160 coreografías en un juego de baile para Move limitado por el propio periférico. **NOTA 75**



JUST DANCE 4

» UBISOFT » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Va a amenizar tus fiestas "caseras" si te gusta el baile y tienes un mando Move. Ofrece más de 40 éxitos del pop. **NOTA 75**

ROCK BAND 3 — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 29,95 € » 1-7 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con sus 83 temas "de serie" y sus nuevos instrumentos es uno de los juegos musicales más completos y duraderos. **NOTA 91**



GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

» ACTIVISION » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Es el peor *Guitar Hero* de toda la saga. No aporta novedades de peso y la selección musical es muy floja y blandita. **NOTA 70**



SINGSTAR GRANDES ÉXITOS — ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres cantar en castellano y no tienes ningún *SingStar*, píllalo. Los veteranos echarán en falta temas nuevos. **NOTA 85**



DEPORTIVOS



FIFA 13

» EA SPORTS » 69,95 € » 1-7 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

FIFA 13 es la culminación de un gran proyecto futbolístico. Un simulador que año tras año sabe cómo innovar. **NOTA 94**



FIFA STREET — ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade de fútbol con más "chicha" de la esperada, pero sin renunciar a la diversión directa. Poco espectacular. **NOTA 80**



FIGHT NIGHT CHAMPION — ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Es el mejor simulador de boxeo de PS3. Si te va este deporte es lo mejor que vas a encontrar. Así de simple. **NOTA 90**

GRAND SLAM TENNIS 2 — ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Elige entre un control simulador o uno más arcade para disfrutar de un juego de tenis divertido y de calidad. **NOTA 89**

NBA 2K13

» 2K SPORTS » 59,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El mejor juego de basket de la historia y uno de los mejores deportivos en general. ¡Y ahora en perfecto castellano! **NOTA 94**



PRO EVOLUTION SOCCER 2013

» KONAMI » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de fútbol que gustará a los fans de *PES* y que mejora notablemente lo visto otros años. **NOTA 89**





SPORTS CHAMPIONS 2

» SONY » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

6 deportes para disfrutar con Move y en buena compañía. Es divertido, aunque parece más una "ampliación". **NOTA 81**

TOP SPIN 4 — ¡Precio especial!

» 2K SPORTS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de tenis completo, muy realista a la hora de jugar y compatible con Move. Cuesta cogerle el truco. **NOTA 91**

VARIOS



APE ESCAPE — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencillo juego para Move que no termina de explotar ni el mando ni el carisma de estos locos monos. **NOTA 69**



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado. **NOTA 90**



CATHERINE — ¡Precio especial!

» ATLUS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles. **NOTA 86**

HUNTER'S TROPHY

» NOSTROMO » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Tiene su gracia disparar con el rifle que incluye para el mando Move, especialmente para cazadores. Es simple. **NOTA 75**

LITTLEBIGPLANET 2 — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores. **NOTA 95**



LOS SIMS 3 ¡VAYA FAUNA! — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor y más completo juego de los Sims en una consola. Cientos de horas de diversión para los fans. **NOTA 89**



MEDIEVAL MOVES — ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego repleto de acción que aprovecha las posibilidades de Move para ofrecer divertidos combates. **NOTA 84**





SONIC GENERATIONS — ¡Precio especial!

» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad. **NOTA 86**

THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL — ¡Precio especial!

» SEGA » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade "sobre raíles" que no inventa nada ni es muy vistoso, pero es entretenido sobre todo en compañía. **NOTA 79**



X-COM ENEMY UNKNOWN — ¡Precio especial!

» 2K GAMES » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un divertido juego de estrategia con dos facetas: la gestión de recursos y los combates por turnos. **NOTA 87**



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **One Piece Pirate Warriors 2** (N) — PS3 | NAMCO BANDAI | ACCIÓN



El manga "One Piece" abraza de nuevo el concepto *Dynasty Warriors*. ¿El resultado? Un superventas. Como el precioso *Muramasa* y el "clásico" béisbol de Konami.



2. **Muramasa The Demon Blade** (N) — PS VITA | MARVELOUS | ROL DE ACCION
3. **Pro Yakyuu Spirits 2013** (N) — PS3 | KONAMI | DEPORTIVO
4. **Sei Madou Monogatari** (N) — PS VITA | COMPILE HEART | ROL
5. **Soul Sacrifice** (N) — PS VITA | SONY | ACCIÓN

EE.UU.

1. **BioShock Infinite** (N) — PS3 | 2K GAMES | SHOOT'EM UP



En Estados Unidos se han rendido al último shooter de Ken Levine. Seguro que allí han disfrutado más todo el tema de la ambientación basada en los Fundadores de la Patria.

2. **God of War Ascension** (N) — PS3 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **Army of Two: The Devil's Cartel** (N) — PS3 | EA GAMES | ACCIÓN
4. **The Walking Dead: Survival Instict** (N) — PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP
5. **Tomb Raider** (N) — PS3 | SQUARE ENIX | AVENTURA DE ACCIÓN

EUROPA

1. **BioShock Infinite** (N) — PS3 | 2K GAMES | SHOOT'EM UP



Y en Europa también hemos disfrutado mucho con *Infinite* y con la nueva aventura de Kratos. Aunque aquí *Tomb Raider* ha funcionado muy bien también (y más en España).

2. **Tomb Raider** (N) — PS3 | SQUARE ENIX | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **FIFA 13** (=) — PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO
4. **God of War Ascension** (N) — PS3 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Call of Duty Black Ops II** (↓) — PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP

CLÁSICOS PS ONE



Silent Hill es uno de los inolvidables de PSone.

1 Metal Gear Solid
2 Silent Hill
3 Final Fantasy VII
4 Resident Evil Director's Cut
5 Final Fantasy VIII
6 Tomb Raider II
7 Abe's Oddysee
8 Driver II
9 Legacy of Kain: Soul Reaver
10 Final Fantasy IX



FFIX es uno de os mejores RPG de PSone.

STORE

ACCIÓN



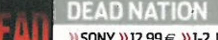
BIONIC COMMANDO REARMED 2
» CAPCOM » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade como los de antes, mitad plataformas, mitad acción repleto de secretos, jefes finales... Y con cooperativo. NOTA 86



CRYSIS
» EA GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter revolucionario en su momento que conserva muchas de sus virtudes pese a su "edad" y a los recortes. NOTA 87



DEAD NATION
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un divertido juego de acción en el que desde una vista aérea debemos masacrar zombis. Y con cooperativo. NOTA 82



FINAL FIGHT DOUBLE IMPACT
» CAPCOM » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Dos clásicos beat'em de los 90. El inolvidable *Final Fight*, de peleas callejeras, y *Magic Sword*, de magia y brujería. NOTA 87



GATLING GEARS
» EA GAMES » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS

Un "mata-mata" directo y asequible, con un gran apartado visual y un desarrollo que pica y es duradero. NOTA 85

GUARDIANES DE LA TIERRA MEDIA
» WARNER » 14,99 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Batallas Online para hasta 10 jugadores en las que manejamos a personajes de ESDLA. Jugando solo es aburrido. NOTA 74



HARD CORPS: UPRISING
» KONAMI » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

8 frenéticas fases de acción y plataformas que gustarán sobre todo a los fans de los *Contra*. Es bastante difícil. NOTA 83



ODDWORLD STRANGER'S WRATH
» JUST ADD WATER » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una pequeña joya descargable que te atrapará con su original propuesta y simpática puesta en escena. NOTA 90



PIXELJUNK SHOOTER 2
» Q-GAMES » 3,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un mata-mata que sin sorprender tanto como el original, es más largo y completo y visualmente más variado. NOTA 86



PIXELJUNK SIDESCROLLER
» SONY » 3,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido "mata mata" de scroll lateral con 13 fases en las que debes demostrar tus reflejos. Y con cooperativo. NOTA 85



SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO
» UBISOFT » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego tipo "yo contra el barrio" con la estética de los 80: simpático, retro, profundo y con cooperativo para 4. NOTA 80

SHANK 2
» EA » 9,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un buen juego de acción, al que sólo le falta una campaña más larga y con cooperativo para ser un grande. NOTA 84



SUPER STARDUST HD
» SONY » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Compatible con teles 3-D, es un matamarcianos clásico, naves, power ups, jefes finales, pero con gráficos actuales. NOTA 84



WARHAMMER 40000: KILL TEAM
» THQ » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +6 AÑOS

Un juego de acción en vista isométrica basado en el universo Warhammer 40K, con cuatro héroes a elegir. NOTA 76

WOLF OF THE BATTLEFIELD: COMMANDO 3
» CAPCOM » 9,99 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de acción de vista aérea en el que debemos acabar con un ejército enemigo. Con cooperativo para 3. NOTA 83



ZACK ZERO
» CROCODRILE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego que encantará a los que busquen plataformas, acción, puzzles y diversión directa. Y a un buen precio. NOTA 88



PLATAFORMAS



JET SET RADIO
» SEGA » 7,99 € » 8 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Aunque conserva su inconfundible estética y su gran BSO, este clásico de Dreamcast no ha envejecido bien... NOTA 72



KNYTT UNDERGROUND
» NIFFLAS 'GAMES » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un divertido plataformas de corte clásico que concede libertad para explorar sus 1400 salas con 100 misiones. NOTA 82



MALICIOUS
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un original juego de acción con una loable puesta en escena pero muy corto y con fallos graves como la cámara. NOTA 78



OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosista. NOTA 90



SACKBOY'S PREHISTORIC MOVE
» SONY » 5,95 € » 1-5 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Como en *LBP*, hasta 4 jugadores deben superar niveles de plataformas, mientras otro les ayuda usando Move. Corto. NOTA 75



SONIC 4 EPISODE 2
» SEGA » 12,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas de los de antes, con interesantes novedades, pero que se queda corto y no cautiva como antaño. NOTA 82



THE CAVE
» SEGA » 12,99 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una prometedora aventura con plataformas y puzzles que falla por un desarrollo tedioso y puzzles irregulares. NOTA 78



¿Y tú cómo puntuarías a...

Original y espectacular

Guillermo Durà

Desde luego, el juego con más originalidad y con mejores gráficos después del primer *BioShock*. Es verdad que no resulta tan original como *BioShock 1 y 2*, pero la trama es mucho mejor. Que al protagonista le acompañe una chica con poderes (Elizabeth) es una de las mejores cosas. Desde la primera hora me impresionó. Eso sí, me falta algo más: un cooperativo, minijuegos o un multijugador...



NOTA 95 Si tuviera un multijugador o algo más que añadirle a la historia sería un juego perfecto. Me ha impresionado.

Un juego imprescindible

Tomy Morandi

BioShock infinite es y será recordado como uno de los mejores juegos que han salido para la actual consola. La historia es impresionante, y sus gráficos también. Dejamos Rapture para ir a Columbia donde buscaremos a Elizabeth que se convertirá en piedra angular, en la clave de todo lo que se nos cuenta en la genial historia. Es un juego maravilloso y absolutamente imprescindible. ¡Saludos desde Argentina!

NOTA 97 Puede que no asombre tanto como la primera parte, pero es un juego maravilloso y que no dejará a nadie indiferente.



AVENTURA



BEYOND GOOD & EVIL HD

» UBISOFT » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de acción que sigue divirtiendo 8 años después. El desarrollo es muy variado y sale a buen precio.


NOTA 87



INFAMOUS FESTIVAL OF BLOOD

» SONY » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura que puede jugarse sin tener otros *InFamous*. Trama vampírica corta, pero muy bien hecha técnicamente.


NOTA 81



JOURNEY

» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje.

NOTA 90



LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ

» SQUARE-ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... La mejor Lara.

NOTA 92



LIMBO

» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto.

NOTA 89



MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE

» LUCASARTS » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una puesta al día muy cuidada de una aventura gráfica memorable. E incluye la aventura original (en inglés).

NOTA 90



OKAMI HD

» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Una de las aventuras más bellas de PS2 ahora en HD, con trofeos y compatibilidad con Move. Eso sí, sigue en inglés.

NOTA 87



RESIDENT EVIL 4 HD

» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores juegos de PS2 que divierte como entonces y ahora podemos jugar en PS3 con gráficos HD.

NOTA 93



TRINE 2

» ATLUS » 11,25 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad.

NOTA 90



ROL

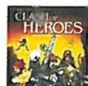


DUNGEON HUNTER: ALLIANCE

» GAMELOFT » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Unas 30 mazmorras para 4 héroes que quieran explorarlas y matar monstruos cooperando Online u Offline.

NOTA 84



MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES

» UBISOFT » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una franquicia clásica que llega al Store con sus batallas estratégicas y novedades con respecto al original de DS.

NOTA 80

LUCHA



DARKSTALKERS RESURRECTION

» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Otra puesta al día de un clásico de los 90. Añade las novedades típicas. Sólo para ultrafans de la saga.

NOTA 78

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

» CAPCOM » 19,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Divertido juego de lucha, que gustará tanto al fan de *Street Fighter* como al luchador ocasional. Pero se queda corto.

NOTA 73



VIRTUA FIGHTER 5

» SEGA » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Un gran juego de lucha que no puede competir con los éxitos actuales, pero su jugabilidad única engancha.

NOTA 84



STREET FIGHTER III 3RD STRIKE ONLINE ED.

» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un completo y exigente juego del lucha, para muchos el mejor 2D, que vuelve con importantes mejoras.

NOTA 89



VARIOS



BRAID

» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya.

NOTA 91



ECHOCHROME II

» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un puzzle diferente que convierte tu mando Move en una linterna. Más de 100 laberintos que te atraparán.

NOTA 80



TONY HAWK'S PRO SKATER HD

» ACTIVISION » 14,99 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego de skate que gustará sobre todo a los que lo disfrutaron en PSone, pero es caro para lo que ofrece.

NOTA 78



QUANTUM CONUNDRUM

» SQUARE ENIX » 10,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Bajo un más que atractivo precio se esconde un juego de puzzles original, ingenioso y con un diseño extraordinario.

NOTA 89



RESIDENT EVIL CHRONICLES (PACK)

» CAPCOM » 26,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos sencillos y entretenidos arcades de disparo cuyo gran atractivo es repasar acontecimientos de la saga *RE*.

NOTA 79



THE HOUSE OF THE DEAD 4

» SEGA » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un gran arcade de disparos con sabor a clásico que gustará a los fans: divertido, con cooperativo, a buen precio...

NOTA 86



THE UNFINISHED SWAN

» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente.

NOTA 85

BioShock Infinite?

Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania

Uno de los grandes



Gonzalo Crank

Grandioso y rejugable juego en primera persona que se hace muy entretenido gracias a una jugabilidad divertidísima, una serie de innovaciones muy originales (el aerocarril es una gozada y la ciudad impresionante), una compañera de aventuras muy competente (y enigmática) y un argumento digno de una peli. En cuanto a la parcela gráfica y sonora son de lo mejor, todo esto coronado por un gran doblaje.


NOTA 97 Por su calidad gráfica, sonora, argumental y, en definitiva, porque entretiene de lo lindo es uno de los grandes del 2013.

El juego del año

Eloy López

BioShock Infinite tiene todas las papeletas para ser indudablemente el juego del año. Esta entrega (para mí la mejor de las tres) lo tiene absolutamente todo. Lo mejor que tiene es la magnífica historia, complementada con una jugabilidad exquisita, que te mantiene en tensión de principio a fin. No podré olvidar jamás este juego, su historia es irrepetible e inolvidable. ¿A qué esperas para ascender a Columbia?

NOTA 100 Lo tiene absolutamente todo para convertirse en el mejor juego del año, te atrapa desde el primer minuto.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

ESTAMOS JUGANDO A...

1 **Terraria** (N)
505 GAMES | VARIOS



Aunque por problemillas de última hora no ha salido aún en el Store europeo (al menos hasta el cierre de esta revista), nosotros ya hemos catado este *Minecraft* en 2D y nos está gustando bastante.

2 **Persona 4: Arena** (N)
ATLUS | LUCHA

3 **Guacamelee!** (N)
DRINKBOX STUDIOS | ACCIÓN

4 **The Unfinished Swan** (=)
SONY | VARIOS

5 **Retro City Rampage** (↓)
VBLANK | ACCIÓN

VUESTROS FAVORITOS

1 **The Unfinished Swan** (↑)
SONY | VARIOS



Nos han llegado bastante mensajes al facebook y al twitter de la revista ensalzando las virtudes de este singular juego. Y la llegada de Frodo a *Guardianes de la Tierra Media* vía DLC propicia esa otra subida.

2 **The Walking Dead** (↓)
TELLTALE GAMES | AVENTURA

3 **Journey** (=)
THATGAMECOMPANY | AVENTURA

4 **The Cave** (N)
SEGA | AVENTURA/PLATAFORMAS

5 **Guardianes de la Tierra Media** (N)
WARNER | ACCIÓN (MOBA)

■ Los que tengan *Guardianes de la Tierra* ya pueden manejar a Frodo, vía DLC.




PS VITA



ASSASSIN'S CREED LIBERATION
» UBISOFT » 49,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. **NOTA 91**




CALL OF DUTY BLACK OPS: DECLASSIFIED
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter que sólo gustará a los "talibanes" de la saga, porque hace agua en todo: duración, gráficos, control... **NOTA 50**




DEAD OR ALIVE 5 PLUS ¡Nuevo!
» TECMO KOEI » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen juego de lucha que aporta novedades con respecto a lo visto en PS3. Hay mejores opciones en PS Vita. **NOTA 80**



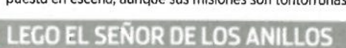
FIFA 13
» EA SPORTS » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

En cuanto a opciones, a la hora de jugar y técnicamente es un gran juego de fútbol... Pero muy parecido al anterior. **NOTA 84**




GRAVITY RUSH
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. **NOTA 90**




LEGO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Divertida mezcla de acción, plataformas y puzzles, pero le faltan muchas de las virtudes de PS3. **NOTA 79**



LET'S FISH! HOOKED ON
» WIRED PROD. » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un entretenido arcade de pesca que, pese a ser repetitivo y tener fallitos, es capaz de divertir. Y por 20 €... **NOTA 73**



LITTLEBIGPLANET
» SONY » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. **NOTA 91**




LITTLE DEVIANTS
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una divertida colección de minijuegos que explota a tope las funciones de Vita. Le falta un poco de variedad. **NOTA 81**




METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS

Dos excepcionales aventuras de PS2 muy bien adaptadas a Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. **NOTA 92**




MODNATION RACERS: ROAD TRIP
» SONY » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un simpático y divertido arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. **NOTA 86**



MORTAL KOMBAT
» WARNER » 51,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completísimo juego de lucha, que por cantidad de modos de juego y espectacularidad es de lo más completo de Vita. **NOTA 95**



NEED FOR SPEED MOST WANTED
» EA GAMES » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran arcade de velocidad, enorme, divertido, con muchas opciones y prácticamente idéntico al de PS3. **NOTA 91**



NINJA GAIDEN SIGMA PLUS
» TECMO KOEI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El beat'em up de PS3, adaptado a Vita. Acción a lo bestia, tan jugable, técnico y difícil como en PS3. Y largo. **NOTA 89**



PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. **NOTA 92**



RAGNAROK ODDYSEY
» GAME ARTS » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de cacerías de bichos, largo y tipo *Monster Hunter*, aunque es más repetitivo y simple que el de Capcom. **NOTA 79**



RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 49,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. **NOTA 82**



SILENT HILL BOOK OF MEMORIES
» KONAMI » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

No es una aventura a lo *Silent Hill*, si no un juego acción y rol en mazmorras que entretiene en cooperativo. **NOTA 79**



SLY COOPER LADRONES EN EL TIEMPO
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Divertido de principio a fin, como el juego de PS3, y además aprovecha todas las posibilidades de PS Vita. **NOTA 89**



SONIC & ALL STAR RACING TRANSFORMED
» SEGA » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Carreras por tierra, mar y aire con todo el encanto de los personajes de Sega en un arcade muy cercano al de PS3. **NOTA 87**



STREET FIGHTER X TEKKEN
» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un grandioso juego de lucha muy bien adaptado a la portátil de Sony. Si te gusta el género, no te lo pienses. **NOTA 92**



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 44,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego de lucha, tan vistoso y jugable como en PS3, que aprovecha bien las posibilidades de Vita. **NOTA 90**



UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, muy rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. **NOTA 93**



UNIT 13
» SONY » 39,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas, rejugables, con ránking y cooperativo. **NOTA 91**



WIPEOUT 2048
» SONY » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. **NOTA 89**



3 razones para tener...
Dead or Alive 5 Plus

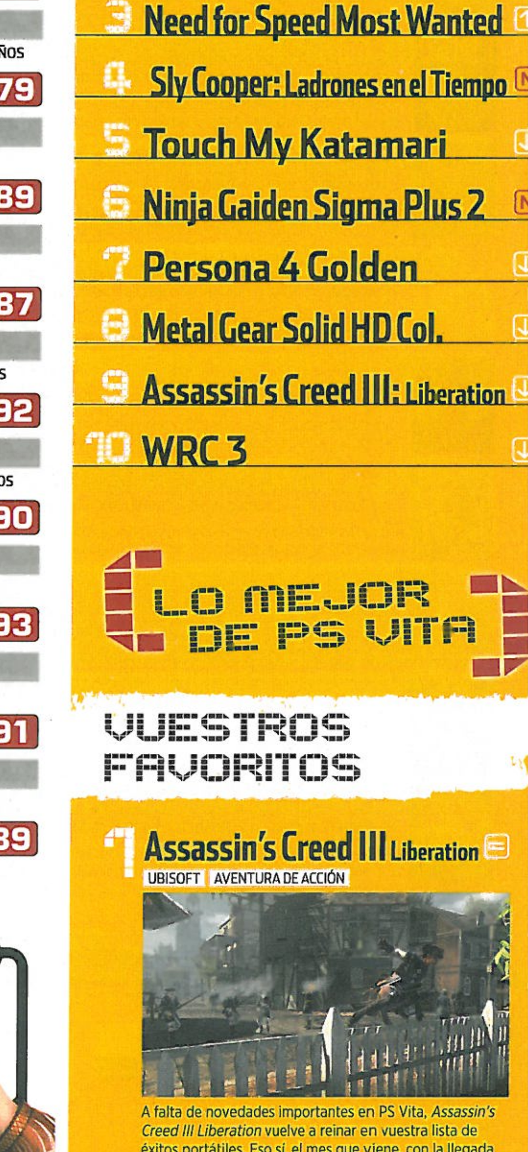
Play ¡El juego del mes!



1. LAS CHICAS. *Dead or Alive 5 Plus* ofrece 24 luchadores. Muchos de ellos son exuberantes chicas que, por supuesto, explotan a tope su sensualidad en el juego.

2. LAS CHICAS. Y es que además de verlas, podemos "tocarlas" gracias al nuevo control táctil exclusivo de PS Vita. Por desgracia, no incluye los combates por parejas.

3. ...Y LAS CHICAS. Y todo bajo un apartado gráfico espectacular, a la altura de lo visto en PS3 hace 6 meses y que permitirá que nos recreemos en... ¡Sí, en las chicas!



LOS + VENDIDOS PSVITA

DEL 1 AL 30 DE MARZO. DATOS CEDIDOS POR GAME

■ *FIFA 13* alcan el primer puest

1. FIFA 13
2. COD: Black Ops Declassified
3. Need for Speed Most Wanted
4. Sly Cooper: Ladrones en el Tiempo
5. Touch My Katamari
6. Ninja Gaiden Sigma Plus 2
7. Persona 4 Golden
8. Metal Gear Solid HD Col.
9. Assassin's Creed III: Liberation
10. WRC 3

LO MEJOR DE PS VITA

VUESTROS FAVORITOS

1. **Assassin's Creed III Liberation** — UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN



A falta de novedades importantes en PS Vita, *Assassin's Creed III Liberation* vuelve a reinar en vuestra lista de éxitos portátiles. Eso sí, el mes que viene, con la llegada de *Soul Sacrifice*, podría haber algunos cambios...



2. **Street Fighter X Tekken** — CAPCOM | LUCHA



3. **Uncharted: El Abismo de Oro** — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



4. **Persona 4: Golden** — ATLUS | ROL



5. **FIFA 13** — EA GAMES | DEPORTIVO

PS3 | PSVITA



God of War Ascension



The Walking Dead



The Walking Dead Survival Instinct



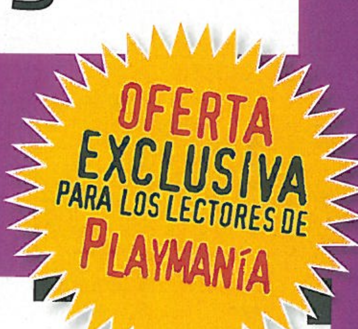
Ninja Gaiden 3 Razor's Edge



Dead or Alive 5

¡5 euros de ahorro!

en cada uno de estos juegos



¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de doscientas tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano consulta **www.game.es**

CUPÓN DESCUENTO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 17 de mayo de 2013.

PRODUCTO	Código de barras
God of War Ascension	
The Walking Dead	
The Walking Dead Survival Instinct	
Ninja Gaiden 3 Razor's Edge	
Dead or Alive 5	







La historia de CAPCOM 1979-1990

Ya podemos disfrutar en el Store de *Capcom Arcade Cabinet*, un pedacito de la historia de una compañía legendaria cuyos primeros años (1979-1990) vamos a repasar en estas páginas.

En el Store de PS3 ya tenemos acumulado bastante material "retro". Pero en estas últimas semanas se ha lanzado *Capcom Arcade Cabinet*, una especie de salón recreativo virtual al que, previo pago, se van sumando "ochenteros" arcades de Capcom cada semana (de 3 en 3) hasta llegar a los 15 que la compañía de Osaka ha seleccionado para esta propuesta (más dos de regalo). En la página siguiente los comentamos, pero dejadnos que empecemos contando cómo fueron los orígenes de este legendario sello.

En 1979 y con un capital de 10 millones de yenes se fundó la corporación IRM con el objetivo de desarrollar y vender "máquinas de juego eléctricas" en Matsubara, Osaka. Dos años después el nombre cambio a SAMBI y se creo una subsidiaria llamada Japan Capsule Computers. Aquí encontramos el auténtico germen de Capcom (nombre que procede de la abreviatura de Capsule Computer), y ya en 1983 arranca la compañía tal y como la conocemos hoy, con el propósito de "vender software". Ese mismo año lanzan al mercado sus primeras máquinas (*Little League* y *Fever Chance*), rudimentarios arcades mecánicos que funcionaban con monedas.

También en 1983 llega a la compañía procedente de Konami Tokuro Fujiwara, artífice de muchos de los éxitos de Capcom en los años venideros, incluyendo su primera recreativa, *Vulgus* (es uno de los dos juegos de "regalo" si adquieres los 15 títulos que componen *Capcom Arcade Cabinet*).

***Vulgus* fue un matamarcianos de scroll vertical** parecido a *Xevious* de Namco al que siguieron *SonSon*, *Pirate Ship Higemaru* y su primer gran éxito en los salones recreativos: el mata-mata *1942*. Estos dos últimos títulos fueron concebidos por Yoshiki Okamoto, el otro gran diseñador que tuvo Capcom en estos primeros años y gran rival de Fujiwara dentro de la compañía. Aunque forzados a trabajar juntos, ambos mantenían un "pique" por demostrar quién de los dos idearía mejores juegos.

Okamoto empezó como ilustrador en Konami, pero siempre tuvo en mente la idea de diseñar juegos. Hizo para ellos *Gyruss* y *Time Pilot*, sendos mata-mata en los que cogería experiencia para aplicarla en los futuros éxitos que crearía años más tarde para Capcom. Al parecer, Okamoto salió de Konami tras exigir continuos aumentos de sueldo. Nada más llegar a Capcom triunfó con su *1942*, un mata-mata de scroll vertical ambientado en la II Guerra Mundial en el que, a bordo de un caza claramente inspirado en un Lockheed P-38 Lightning, nuestro objetivo era alcanzar Tokio destruyendo aviones por el camino.

En 1985 Tokuro Fujiwara diseñó otro título inolvidable: *Commando*, otro arcade de scroll vertical en el que manejábamos a un soldado capaz de enfrentarse él solito a todo un ejército. Además de ser "portado" a múltiples sistemas, *Commando* fue una clara inspiración para muchos juegos venideros... empezando por *Gun.Smoke*, el siguiente juego diseñado por Oka-

Little League

Las raíces de Capcom (abreviatura de Japan Capsule Computers) hay que buscarlas en 1979, en una corporación llamada IRM que nace con el objetivo de "desarrollar y vender máquinas de juego eléctricas". Cuatro años más tarde la compañía produce *Little League*, el primero de estos rudimentarios arcades mecánicos que funcionaban con monedas.

Desde *1942* hasta *Street Fighter IV*, Capcom ha reinado en los salones recreativos de todo el mundo. Pocas compañías podían hacerle sombra.

Los artífices de estos éxitos

Detrás de cada juego están las personas que lo hicieron posible. Y en este "rinconcito" vamos a recordar todos los nombres propios que contribuyeron a lograr que Capcom se convirtiera en un sello mítico ya en estos primeros años. En un par de meses, nos centraremos en ilustres de Capcom más "modernos".



KENZO TSUJIMOTO
Mítico presidente de Capcom desde 1985 hasta el 1 de julio de 2007. Bajo su mando la compañía vivió sus mejores tiempos. Hoy se dedica al negocio del vino. Entre 50 y 100$ cada botella, por si os interesan...



YOSHIKI OKAMOTO
Tras salir de Konami en 1983, en Capcom triunfó con juegos como *1942*, *Pang*, *U.N. Squadron*, *Magic Sword*... Además de participar en éxitos más modernos. En 2003 fundó Game Republic y lanzó los dos *Genji* y *Folklore*



Trojan y *Black Tiger* son dos arcades de scroll lateral incluidos en este salón recreativo a tu medida que es *Capcom Arcade Cabinet*.

Commando

Fue un arcade de scroll vertical que influyó en muchos títulos futuros, de la compañía (*Gun Smoke*) y de fuera (*Ikari Warriors*). Su verdadera secuela fue *Mercs*, aunque en occidente se obvió toda referencia.

moto que partía de un planteamiento parecido, pero ambientado en el lejano Oeste y con un sistema de control original. *Exed Exes* y *Section Z* (con la primera aparición en un juego del Captain Commando, mascota de la compañía hasta la creación de Megaman) son otros de los "hits" de ese año.

Pero a 1985 aún le quedaba por mostrar uno de los títulos más legendarios: *Ghosts'n Goblins*, inolvidable recreativa creada por Tokuro Fujiwara en la que nos meteríamos en la armadura (y en los calzones) del valiente Sir Arthur, que tenía ante sí uno de los desafíos más difíciles de la historia de los videojuegos. Y también en 1985 se crea Capcom USA, una división encargada de exportar a Estados Unidos todos los productos de la compañía de Osaka.

1942

1942 es un "mata-mata" de scroll vertical que se ambienta en la II Guerra Mundial. Creado por Yoshiki Okamoto allá por 1984, fue el primer gran éxito de Capcom en los salones recreativos y tuvo varias secuelas.

1986 nos dejó el famoso juego de acción lateral *Trojan*, el mata-mata *Legendary Wings* (que alternaba scroll vertical y lateral) y *Side Arms*, otro matamarcianos concebido por Yoshiki Okamoto.

Y así llegamos a 1987, otro año "dorado" para la compañía que alumbró grandes sagas. Para empezar, en marzo lanzó *Bionic Commando*, un juego de acción y plataformas diseñado por Tokuro Fujiwara que seguramente os suene por el "reboot" de PS3. En junio Yoshiki Okamoto tiene listo *1943*, otro mata-mata de scroll vertical pero con bastantes mejoras con respecto a su antecesor (para empezar aquí ya hay barra de vida; un "toque" no supone nuestra muerte).

Poco después llegaría uno de nuestros favoritos, *Black Tiger*. Y ese mismo verano, el primer *Street Fighter*, el primer juego de lucha "uno contra uno" de la compañía que, si bien no gozó del éxito de su archiconocida segunda entrega, en ella ya se incluían algunos elementos que triunfaría más adelante (y de qué manera), como los 6 botones de ataque, ataques especiales como "hadoken" y "shoryuken" y personajes que más tarde aparecerían en otras entregas de la saga, como Ryu, Ken, Sagat, Gem o Adon.

Además, en este año 1987 entra en escena otro creativo que tendría mucho peso más adelante en la compañía : Keiji Inafune. Ingresó en Capcom con 22 años y uno de sus primeros trabajos fue encargarse de diseñar algunos de los personajes del primer *Street Fighter*. Pero pronto le encargaron un trabajo de mayor entidad. Capcom quería aprovechar el éxito de la primera consola de sobremesa de Nintendo (NES) con un desarrollo de gran calidad hecho "ex profeso" para ese sistema (hasta ahora la compañía se había limitado básicamente a portar sus éxitos de los salones recreativos a los sistemas domésticos, salvo algunas excepciones). Y así, junto a su mentor en Capcom, Akira Kitamura, alumbraron la leyenda de *Megaman* (*Rockman* en Japón), que ostenta el Récord Guinness de juego de plataformas con más entregas de la historia, con múltiples continuaciones y "spin offs" en los años venideros (el último de ellos, *Megaman 10*, salió para PS3 en marzo de 2010).



En 1985, Tokuro Fujiwara "parió" *Makaimura*, uno de los juegos más difíciles en el que nos poníamos en la armadura de Sir Arthur en su cruzada para salvar a su amada. Sus nuevas entregas fueron aún mejores.

Pero sigamos centrándonos en las recreativas, eje central de este repaso. En 1988 Capcom estrena su mítica placa CPS-1 (siglas de Capcom Play System) sobre la que corrieron títulos no menos míticos de años venideros. El primer juego en usar CPS-1 fue *Forgotten Worlds*. Luego vendrían *Ghouls'n Ghost* (en el que Fujiwara mejoró y añadió nuevas ideas al *Makaimura* original) y un montón de juegos en la década de los 90 (*Street Fighter II*, *Captain Commando*, *Knights of the Round*, *Cadillacs and Dinosaurs*...) hasta la llegada de la nueva placa CPS-2 en 1993. Pero esa es otra historia de la que hablaremos otro mes...

Volvamos a 1989, año en el que la compañía plantó sin saberlo la semilla de *Resident Evil* con el primigenio "survival horror" *Sweet Home* para NES. Mientras, la placa CPS-1 seguía dándonos alegrías como *Willow*, *Strider* y sobre todo, *Final Fight*, que curiosamente se planteó como una secuela de *Street Fighter* (llegó a salir anunciado en Japón como *Street Fighter: The Final Fight*), antes de convertirse en uno de los mejores "yo contra el barrio" de la historia.

La década termina a lo grande, con recreativas míticas como *Magic Sword* y *Mercs* y juegos como *Ducktales* para NES (en verano habrá remake HD para PS3). En un par de meses, con el lanzamiento de *Chronicles of Mystara*, os contaremos el resto de la historia...



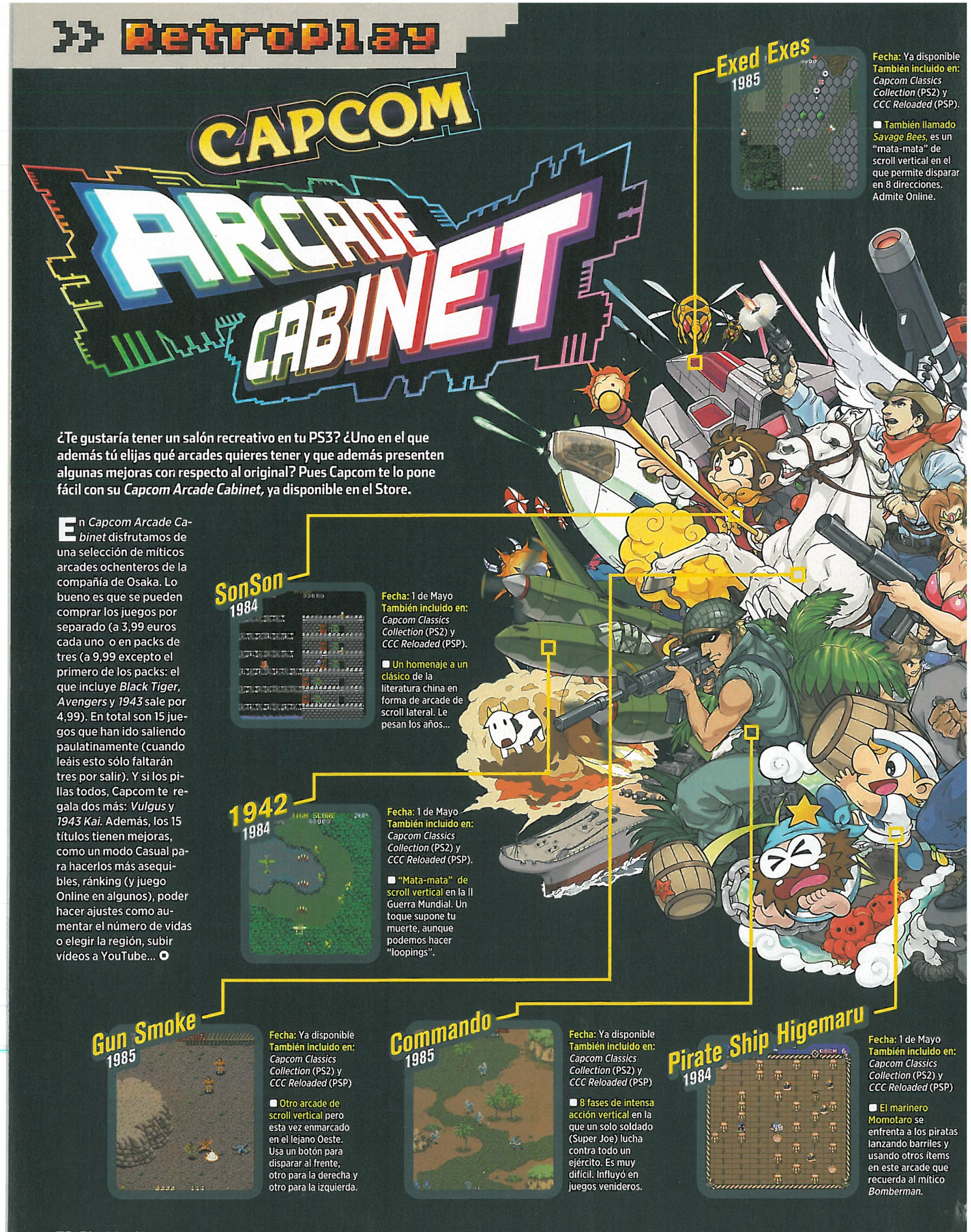
TOKURO FUJIWARA
Responsable de juegazos como los *GnG*, *Commando*, *Black Tiger*, los juegos de Disney de los 90... En 1996 sale de Capcom y dirige los *Tombi!* de PSone. En 2005 vuelve a Capcom y dirige *Ultimate Ghosts'n Goblins* en PSP.



KEIJI INAFUNE
Junto a Akira Kitamura es el artífice de *Megaman*, además de ser responsable directo de éxitos modernos como los *Onimusha* o *Dead Rising*. En 2010 se marcha de Capcom y desarrolla *Soul Sacrifice* que llega a Vita en mayo.



SHINJI MIKAMI
Se unió a la compañía en 1990, y, empezando con títulos como *Aladdin* o *Goof Troop*, terminó creando sagas tan conocidas como *Resident Evil*, *Dino Crisis* o *Devil May Cry*. En breve le dedicaremos más espacio...



Capcom Arcade Cabinet

¿Te gustaría tener un salón recreativo en tu PS3? ¿Uno en el que además tú elijas qué arcades quieres tener y que además presenten algunas mejoras con respecto al original? Pues Capcom te lo pone fácil con su *Capcom Arcade Cabinet*, ya disponible en el Store.

En *Capcom Arcade Cabinet* disfrutamos de una selección de míticos arcades ochenteros de la compañía de Osaka. Lo bueno es que se pueden comprar los juegos por separado (a 3,99 euros cada uno o en packs de tres (a 9,99 excepto el primero de los packs: el que incluye *Black Tiger, Avengers* y *1943* sale por 4,99). En total son 15 juegos que han ido saliendo paulatinamente (cuando leáis esto sólo faltarán tres por salir). Y si los pillas todos, Capcom te regala dos más: *Vulgus* y *1943 Kai*. Además, los 15 títulos tienen mejoras, como un modo Casual para hacerlos más asequibles, ránking (y juego Online en algunos), poder hacer ajustes como aumentar el número de vidas o elegir la región, subir vídeos a YouTube...

Exed Exes
1985

Fecha: Ya disponible
También incluido en: *Capcom Classics Collection* (PS2) y *CCC Reloaded* (PSP).

También llamado *Savage Bees*, es un "mata-mata" de scroll vertical en el que permite disparar en 8 direcciones. Admite Online.

SonSon
1984

Fecha: 1 de Mayo
También incluido en: *Capcom Classics Collection* (PS2) y *CCC Reloaded* (PSP).

Un homenaje a un clásico de la literatura china en forma de arcade de scroll lateral. Le pesan los años...

1942
1984

Fecha: 1 de Mayo
También incluido en: *Capcom Classics Collection* (PS2) y *CCC Reloaded* (PSP).

"Mata-mata" de scroll vertical en la II Guerra Mundial. Un toque supone tu muerte, aunque podemos hacer "loopings".

Gun Smoke
1985

Fecha: Ya disponible
También incluido en: *Capcom Classics Collection* (PS2) y *CCC Reloaded* (PSP)

Otro arcade de scroll vertical pero esta vez enmarcado en el lejano Oeste. Usa un botón para disparar al frente, otro para la derecha y otro para la izquierda.

Commando
1985

Fecha: Ya disponible
También incluido en: *Capcom Classics Collection* (PS2) y *CCC Reloaded* (PSP)

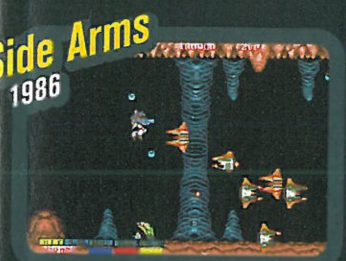
8 fases de intensa acción vertical en la que un solo soldado (Super Joe) lucha contra todo un ejército. Es muy difícil. Influyó en juegos venideros.

Pirate Ship Higemaru
1984

Fecha: 1 de Mayo
También incluido en: *Capcom Classics Collection* (PS2) y *CCC Reloaded* (PSP)

El marinero Momotaro se enfrenta a los piratas lanzando barriles y usando otros ítems en este arcade que recuerda al mítico *Bomberman*.

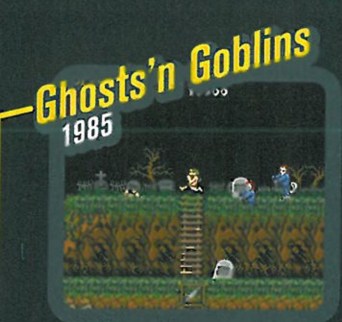
Side Arms
1986



Fecha: Ya disponible
También incluido en: *Capcom Classics Collection 2* (PS2) y *CCC Remixed* (PSP).

Otro "mata-mata" de scroll lateral que usa tres botones: disparo a la derecha, a la izquierda y cambio de arma.

Ghosts'n Goblins
1985



Fecha: Ya disponible
También incluido en: *Capcom Classics Collection* (PS2) y *CCC Reloaded* (PSP).

Métete en la armadura (y en los calzones) de Sir Arthur, en uno de los arcades más difíciles de la historia.

Black Tiger
1987



Fecha: Ya disponible
También incluido en: *Capcom Classics Collection 2* (PS2) y *CCC Remixed* (PSP).

Ocho mazmorras llenas de peligros esperan a nuestro héroe. Acción y saltos en 2D con un control algo durillo.

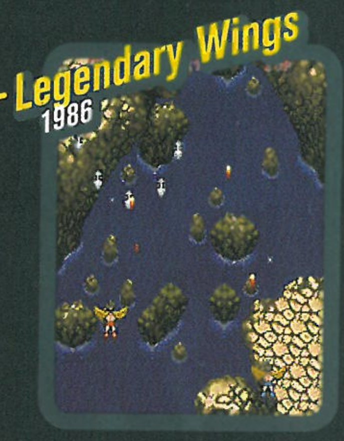
1943
1987



Fecha: Ya disponible
También incluido en: *Capcom Classics Collection* (PS2) y *CCC Reloaded* (PSP).

La batalla aérea ambientada en la II Guerra Mundial continúa, aunque para esta secuela Okamoto decide incluir barra de vida (un "toque" ya no es nuestra muerte). Pero seguía siendo muy difícil...

Legendary Wings
1986



Fecha: Ya disponible
También incluido en: *Capcom Classics Collection* (PS2) y *CCC Remixed* (PSP).

En un extraño futuro dominado por una poderosa entidad llamada Dark, dos guerreros reciben las alas del amor y del coraje para destruirlo. Alterna scroll vertical con acción 2D. Permite Online.

Avengers
1987



Fecha: Ya disponible
También incluido en: *Capcom Classics Collection 2* (PS2) y *CCC Remixed* (PSP).

Avengers es un beat' em up en el que repartimos "estopa" bajo una vista isométrica. Permite cooperativo Online, pero es los más flojetes...

Trojan
1986



Fecha: Ya disponible
También incluido en: *Capcom Classics Collection* (PS2).

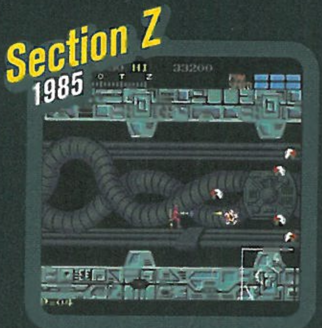
Ambientado en un futuro post-apocalíptico, debemos derrotar a un dictador y a su banda armados con espada y escudo. Buenos gráficos.

The Speed Rumbler
1986

Fecha: Ya disponible
También incluido en: *Capcom Classics Collection 2* (PS2) y *CCC Remixed* (PSP).

Super Joe vuelve a la carga. En esta ocasión debe liberar a su familia de unos terroristas pilotando un coche que dispara. Si sufrimos muchos daños, seguiremos a pie.

Section Z
1985



Fecha: Ya disponible
También incluido en: *Capcom Classics Collection* (PS2) y *CCC Remixed* (PSP).

Un astronauta (que resulta ser el mismísimo Captain Commando) se internará en una estación espacial dividida en 26 secciones (las letras del abecedario). Alterna scroll lateral y vertical. En la sección Z nos espera el jefe final...

Próximos lanzamientos

Los juegos más destacados que estarán en las tiendas en las próximas semanas



La acción será la piedra angular de la aventura, pero la ambientación recordará a la de las primeras entregas de la saga.

Resident Evil Revelations

EL ESTUPENDO **TÍTULO DE 3DS** SE PASA A LA ALTA DEFINICIÓN

El 24 de mayo, llegará a PS3 un "port" en alta definición de *Resident Evil Revelations*. Ambientado entre la cuarta y la quinta entrega, el juego estará protagonizado por dos veteranos como Jill Valentine y Chris Redfield, que contarán con la inestimable colaboración de Parker Luciani y Jessica Sherawat. Así, Jill y Parker se infiltrarán en un lúgubre crucero a la deriva en alta mar, mientras que Chris y Jessica viajarán hasta una cordillera nevada en Europa. El objetivo será encontrar pistas sobre la organización bioterrorista Veltro.

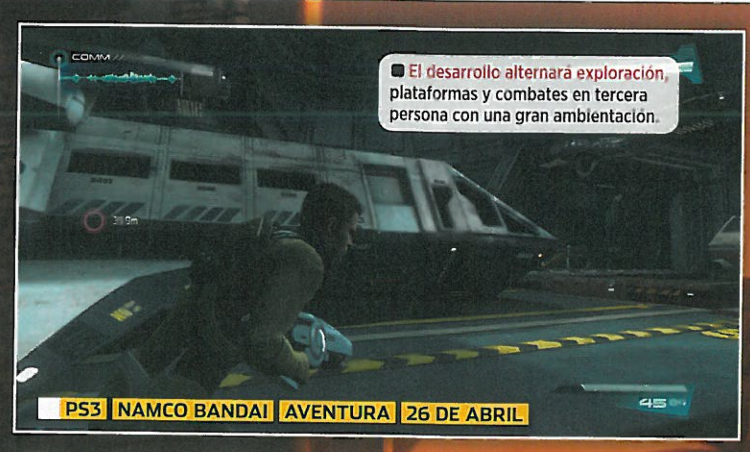
A lo largo de doce capítulos, deberemos hacer frente a infinidad de criaturas, mientras nos desplazamos en tercera persona. La jugabilidad será calcada a la de la trilogía contemporánea de la saga, con prevalencia de la acción sobre el "survival horror", si bien la ambientación de algunos capítulos recordará a la de las primeras entregas.

El modo Historia incluirá dos novedades. La primera será la presencia de un nuevo tipo de enemigo, el llamado Wall Blister. La segunda será el llamado modo Infernal, que será un nuevo nivel de dificultad en el que el posicionamiento de los enemigos y los objetos cambiará.

El modo Asalto también presentará algunas innovaciones. Se trata de una especie de modo arcade en el que hay que avanzar por diversos nivelesen busca de la mejor puntuación, mientras aparecen hordas de enemigos. E incluye la opción de jugar en cooperativo online. Dicho modo incluirá un nuevo tipo de enemigo y añadirá a Hunk y Rachel a la nómina de personajes jugables, para dejarla en una decena.

Chris Redfield y Jessica Sharawat formarán pareja durante buena parte del juego, para enfrentarse a los infectados.





El desarrollo alternará exploración, plataformas y combates en tercera persona con una gran ambientación.

PS3 | NAMCO BANDAI | AVENTURA | 26 DE ABRIL

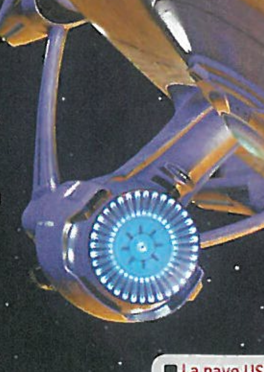


El señor Spock y el capitán Kirk son los dos protagonistas de esta aventura, que se puede jugar en cooperativo.

Star Trek: The Videogame

CONQUISTA EL **ESPACIO,** LA ÚLTIMA FRONTERA

Situándose entre las dos últimas películas de la saga, dirigidas por J.J. Abrams (la de 2009 y "En la oscuridad", que se estrenará en 2013) *Star Trek: The Videogame* nos ayudará a saber en qué lío se ha metido la tripulación de la U.S.S. Enterprise. ¿Cómo? Pues a través de una aventura de acción en tercera persona, muy inspirada en *Mass Effect*, que alternará pequeñas zonas de exploración, tiroteos (asistidos por un sistema de coberturas contextual) secciones de plataformas e incluso persecuciones en caída libre.
Nosotros podremos controlar a los dos héroes más emblemáticos de este universo, el capitán James T. Kirk y el señor Spock (en solitario o en modo cooperativo, online y a pantalla partida). Su parecido con los actores reales será asombroso, lo que reforzará una estupenda ambientación. Podéis contar con las voces originales de todos los tripulantes (ya que el juego llegará en inglés, subtitulado en castellano) y con apariciones que encantarán a los fans, como Uhura, Sulu, Chekov, Scotty... y la raza de reptiles Gorn, que salía en la serie de TV de los años 60.
Por supuesto, también estará la brillante melodía de Michael Giacchino, el uso de gadgets como el phaser (para disparar o aturdir) y el tricorder, y una recreación de la nave Enterprise que nos va a poner los pelos de punta. Elementos más que suficientes para conquistar a cualquier aficionado a las películas. Eso sí, en nuestro primer contacto (dos capítulos, de un total de 11) pudimos comprobar que el apartado técnico aún debe pulirse, especialmente el diseño de los escenarios y algunas animaciones puntuales...



La nave USS Enterprise (todo un símbolo) nos llevará a planetas desconocidos, como Gorn o Lymax.

»PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



MotoGP 2013

PS3 | BLACK BEAN | VELOCIDAD | 21 DE JUNIO

El juego oficial de MotoGP vuelve un año más de la mano de Black Bean, quienes este año se han propuesto una meta muy elevada: hacerte sentir como un piloto del campeonato. Para ello, aparte de ofrecer todas las licencias del actual campeonato (circuitos, pilotos, escuderías...) van a incluir nuevas cámaras y efectos, añadidos que intentarán recrear aún mejor el circo de las 2 ruedas. Así, no faltará la típica cámara en tercera persona pero que este año dará mayor sensación de dinamismo con leves temblores y el sonido del viento al alcanzar las velocidades más elevadas. Pero la palma del realismo se la llevará la vista desde el interior del casco, con la que conseguirán recrean las mismas sensaciones que vive un piloto en carrera.

»PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**

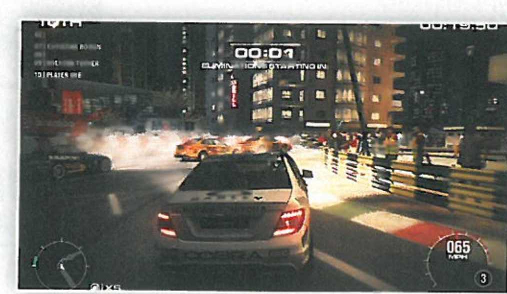


Metro: Last Light

PS3 | KOCH MEDIA | SHOOTER | 17 DE MAYO

Tras los últimos retrasos y la venta de THQ, este cuidado shooter por fin sale el mes que viene. En él nos veremos sumergidos en un mundo post-nuclear y apocalíptico, que ha acorralado a los escasos supervivientes en la red de túneles del metro ruso, donde hay prácticamente de todo, desde tiendas a cabarets, todo recreado con una cuidadísima estética. Allí se empieza a gestar el virus de una nueva guerra por el control de las ciudades-estaciones y nosotros tomaremos parte por uno de los bandos. Por si fuera poco, los mutantes y otras amenazas tendrán su hueco en este opresivo shooter, en el que incluso exploraremos la superficie, un páramo radioactivo...

»PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**



GRiD 2

PS3 | CODEMASTERS | VELOCIDAD | 31 DE MAYO

Codemasters ha sido una de las compañías estrella de esta generación en lo que a títulos de conducción se refiere, tal y como atestiguan *Dirt 3*, *Fórmula 1 2012* o la primera entrega de *GRID*. En esta secuela, viviremos la vida de un piloto que deberá ir ganándose un nombre, a base de participar en los certámenes que nos propondrá nuestro mánager. Habrá carreras al uso, carreras de eliminación (en las que el último clasificado quedará eliminado cada cierto tiempo) y, lo mejor, eventos de "drifting", en los que acumularemos puntos en función de la velocidad, el ángulo o la dirección de los derrapes. El control será muy arcade y el juego contará con fabricantes reales (BMW, Mazda, Honda, Bugatti...) y con circuitos tanto reales como ficticios.

»PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal Jefe de Sección.
David Villarejo Subdirector de Arte.

Colaboradores: Mercedes López, Lidia Muñoz, Francisco Javier Gómez, Francisco Javier Cabal, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, Fernando Sánchez.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf
playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Directora General **Mamen Perera**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Manuel del Campo Castillo**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Directora de Producción y Distribución **Virginia Cabezón**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Director de Sistemas **Javier del Val**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Marketing y Ventas **Belén Fernández**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Director Comercial **José Manuel Saco**
Equipo comercial **Mónica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real, Sergio Calvo.**
Coordinación de Publicidad **Lucía Martínez**
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RIVADENEYRA
C/ Torneros, 16. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 7/2013

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.**


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 17 DE MAYO

» AVANCE The Last of Us

El mes que viene acompañaremos a Joel y Ellie en los primeros compases de su aventura y os contaremos todo sobre una de las últimas grandes superproducciones de Sony para PS3.

» REPORTAJE

DECUBRIRÁS LO MÁS ESPERADO DEL AÑO

No te pierdas el número 174: te vamos a contar todo lo que estás deseando saber sobre los juegos más esperados y sobre la consola que va a marcar la actualidad en los próximos meses. Sony celebrará en breve un nuevo evento para desvelar nuevos detalles de PS4 y las compañías empezarán a mostrar sus principales bazas de cara al próximo E3. ¿De verdad necesitas que te demos nombres? No te lo pierdas...





» REPORTAJE

20 JUEGAZOS POR MENOS DE 20 EUROS

Platinum, Essentials, títulos con rebajas permanentes... El mes que viene repasaremos los mejores chollos para jugar MUY barato. Tanto, como para no llegar a gastarse ni 20 euros.



» GUÍA

RESIDENT EVIL REVELATIONS

Todo lo que necesitas para "reventar" la vuelta de *Resident Evil* al estilo aventurero: coleccionables, mejora de armas, enemigos...

Tu revista de Los Sims™3 en digital

¡DESCARGA GRATUITA!

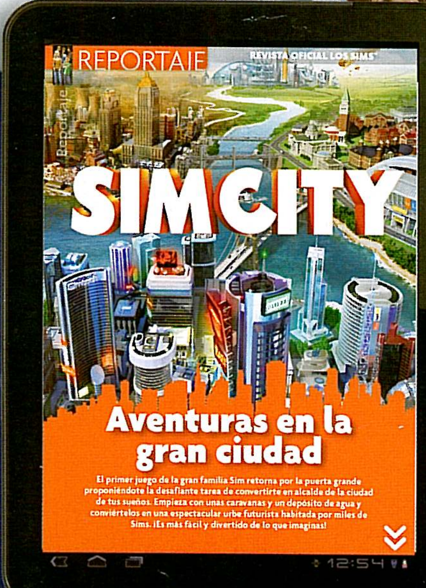




La revista digital y gratuita, donde el Universo Sims cobra vida más allá de la experiencia en papel. Incluye elementos multimedia para convertir la lectura en una experiencia tan apasionante como **el Universo Sims: vídeos, galerías, animaciones...**

Los fans podrán encontrar las **noticias** del Universo Sims más jugosas, los **trucos y estrategias** para el juego y sus **expansiones**, prácticos tutoriales que les llevarán **paso a paso** por la creación de casas, personajes, objetos, ropa.. y un espacio donde ellos mismos son los protagonistas, **compartiendo sus creaciones**, solucionando los desafíos planteados...
¡mil formas de que cualquier jugador pueda ir más allá con el juego y sus personajes!

Con elementos multimedia:
Vídeos
Galerías de fotos
Animaciones



- Actualidad • Estrategias
- Reportajes • BricoSims
- Comunidad • Avances

¡Ni tú ni tus Sims os la podéis perder!

Más información en:

store.axelspringer.es/videojuegos/revistas-videojuegos/edicion-digital-los-sims



...le gratis para tu ordenador, smartphone y tablet en :



